

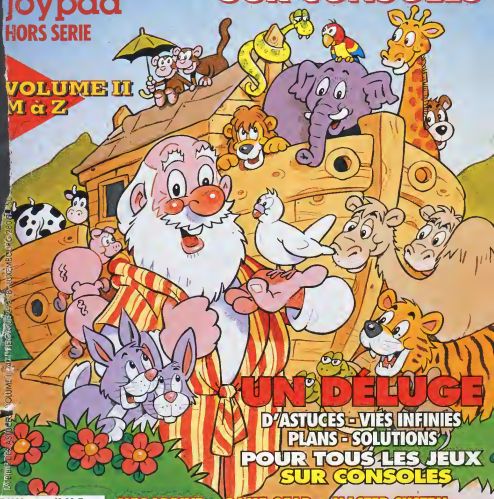
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LA BIBLE DES ASTUCES

SUR CONSOLES

joypad
HORS SERIE

VOLUME II
M à Z



UN DÉLUGE
D'ASTUCES - VIES INFINIES
PLANS - SOLUTIONS
POUR TOUS LES JEUX
SUR CONSOLES

T4398 - 2 H - 40,00 F - RD



MEGADRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM
NINTENDO • GAME BOY • SUPER FAMICOM
SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO



Deux manettes de pros pour les Ludi Players.

LICENSING: FV

Nintendo



Une manette de choix pour les joueurs acharnés !

Grande tuerie :
20 lirs par second !
Indépendance des
locations les uns par
rapport aux autres.

Fig. 10. Levalentissement
maîtrisé des joints
cylindriques.

- Gestion mains libres

**DISPONIBILE EN
OCTOBRE**

DEVENEZ LE ROI DE LA SUPER NINTENDO !

Super Advantage - Un joystick qui vous permettra de maîtriser toutes les situations !

puissance extraradi-
caire. Le truc d'une
machine d'après le

Maîtrise de l'action grâce à la vitesse variable.

6. Pressions de l'air pour
régler instantanément

Beaucoup de shorts avec le cône extrême.

Vittorio Corbo

30 litres par seconde
avec l'aut. (tache)



Distribuidor per GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE
BP-2 54200 LA GACHELLE



© 1999 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. This publication is a registered trademark of The McGraw-Hill Companies, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Printed in the United States of America. 0-07-058444-0

Edito

Au début était le chaos. Puis Dieu vint ordonner tout ça en de beaux tas de matière bien organisée, il créa le monde, Adam, Eve et tout le bazar, et je passe rapidement les détails pour en arriver à sa dernière création: "La Bible des Astuces, second volume". Oui, car l'ouvrage que vous avez entre les mains est une création de Dieu. Comme tout ce qui nous entoure. Dieu, donc, a souhaité - dans son infinie sagesse - faire deux volumes d'astuces. Car, faut-il le préciser, l'œuvre que vous tenez dans vos mains fébriles est un recueil de patches, d'astuces, de cheat modes et de solutions qui vous permettront de gagner dans tous les jeux et d'arriver au bout sans problème. Deux volumes, donc; celui-ci recouvre les jeux dont le titre commence par une lettre de M à Z. Le précédent volume est sorti depuis déjà pas mal de temps, et à eux deux, ils constituent ce Magnus Opus que Dieu a voulu dans son infinie bonté. Et dont vous avez la moitié entre les mains.

En nous ordonnant de faire ce monument des astuces, Dieu nous a bien précisé: dites à vos lecteurs que lorsqu'ils tapent des cheat modes, ils doivent respecter scrupuleusement - mettez le mot scrupuleusement en italiques, ou en gras, a-t-il précisé - scrupuleusement, donc, l'orthographe. La moindre erreur de frappe serait fatale. Un coup de joyad vers le haut en moins, un coup à droite en trop, et c'est la catastrophe, le plantage, le bug.

Il faut parfois du doigté et de la précision pour "cheater" un jeu. Dieu nous a dit: moi, j'ai eu du mal à cheater sur Bomber Man, parce que j'avais appuyé trop tôt sur Fire avant la page de présentation. Alors si même Dieu a du mal à cheater dans les jeux, vous avez drôlement intérêt à suivre scrupuleusement - pardon, scrupuleusement - les instructions.

Le mot "cheater" est un néologisme inventé par Dieu. Nous n'y sommes pour rien.

Amusez-vous bien, et si vous ne l'avez pas, commandez le premier volume.

STEF

* Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression d'avoir déjà lu cet éditto quelque part...

SLAP SHOT (SMS)	115	SUPER TENNIS (SMS)	82	VALIS II (NEC)	146
SLIME WORLD (LYNX)	84	SUPER TENNIS (SUPER)		VALIS III (MD)	146
SNAIL MAZE (SMS)	111	FAMICOM	111	VALIS III (NEC)	146
SNOOPY (GB)	86	SUPER THUNDERBLADE		VALIS IV (NEC)	147
SOCCER (NINTENDO)	87	(MD)	82	VALKYRIE'S ADVENTURE	
SOCKOBAN (GAME GEAR)	91	SUPER VOLLEY BALL (MD)	108	(NEC)	146
SOKRAN (NEC)	85	SUPER VOLLEY BALL (NEC)	80	VAPOR TRAIL (MD)	147
SOLAR JETMAN		SWORD OF HOPE (GB)	87	VEIGUES (NEC)	147
(NINTENDO)		SWORD OF SODAN (MD)	84	VERYTEX (MD)	147
SOLAR STRIKER (G.I.)	81	SWORD OF VERMILION		VIGILANTE (NEC)	147
SOLOMON'S KEY		(MD)	111	VIGILANTE (SMS)	146
(NINTENDO)	95	TARLEBURNING ANGELS		VIKING CHIEF (LYNX)	147
SON SON II (NEC)	91	(NEC)	132	VIOLENT SOLDIER (NEC)	147
SONIC THE HEDGEHOG		TALES OF THE MONSTER		VOLFIEV (NEC)	147
(MD)	114	PATH (NEC)	133		
SPACE HARRIER (NEC)	117	TARGET EARTH (MD)	134	WAGA LAND	
SPACE HARRIER (SMS)	116	TARIS (NEC)	134	(GAME GEAR)	151
SPACE HARRIER II (MD)	117	TATSUNO (MD)	131	WANTED (SMS)	150
SPACE INVADERS PLUS		TECHNO WORLD		WARBIRDS (LYNX)	153
(NEC)	116	WRESTLING (NINTENDO)	132	WAREHOUSE GUY (NEC)	148
SPILLCASTER (SMS)	88	TEDDY BOY (SMS)	128	WHO FRAMED ROGER	
SPIDERMAN (GB)	117	TEENAGE MUTANT HERO		RABBIT (GB)	145
SPY LITTLE HOUSE (NEC)	117	TURTLES (NINTENDO)	133	WIZARDS AND WARRIORS	
SPRIGGAN (NEC)	82	TEENAGE MUTANT		(NINTENDO)	152
SPY VS SPY (SMS)	92	NINJA TURTLES (GB)	133	WONDERBOY	
STEALTH - ADVANCED		TENNIS (GB)	133	(GAME GEAR)	149
TACTICAL FIGHTER		TENNIS (NINTENDO)	132	WONDERBOY II (NEC)	153
(NINTENDO)	117	TENNIS ACE (SMS)	130	WONDERBOY III	
STREET FIGHTER II - DOSSIER		TETRIS (GB)	133	(CD-ROM NEC)	153
SUPER FAMICOM	120	TETRIS (MD)	133	WONDERBOY III :	
STREETS OF RAGE (MD)	110	THE GOONIES II		MONSTER LAIR (MD)	153
STRIDER (MD)	113	(NINTENDO)	133	WONDERBOY IN	
SUPA'S AIR WOLF (MD)	111	THE GUARDIAN LEGEND		MONSTER LAND (SMS)	148
SUPER CONTRA		(NINTENDO)	133	WONDERBOY V (MD)	150
(NINTENDO)	91	THE IMMORTAL (MD)	135	WORLD CUP (G.I.)	153
SUPER JAWUS (MD)	100	THE NINJA (SMS)	132	WORLD CUP ITALIA 90	
SUPER JARGUS (NEC)	80	THUNDER BLADE (NEC)	128	(MD)	149
SUPER POOLISH MAN (NEC)	82	THUNDER FORCE II (MD)	134	WORLD GAMES (SMS)	149
SUPER GHOULS'N GHOSTS		THUNDER FORCE III (MD)	128	WORLD GRAND PRIX	
(SUPER FAMICOM)	111	TIGER HELL (NEC)	131	(SMS)	149
SUPER HANG-ON (MD)	81	TIGER HELL (NINTENDO)	131	WRATH OF THE BLACK	
SUPER LONG NOSE		TIGER ROAD (NEC)	130	MANTA (NINTENDO)	152
SOLUN'S (NEC)	116	TIME SOLDIERS (SMS)	134	WRECKING CREW	
SUPER MARIO BROS 1		TINY TOONS - DOSSIER (GB)	136	(NINTENDO)	149
(NINTENDO)	83	TITAN (NEC)	134	WWF SUPERSTARS	
SUPER MARIO BROS 2		TOE, JAM AND EARL (MD)	136	CATCH (GB)	152
(NINTENDO)	112	TOMMY LASORDA			
SUPER MARIO BROS 3		BASEBALL (MD)	131	XOR (MD)	154
(NINTENDO)	119	TOP GUN (NINTENDO)	131	XENOPHOB (LYNX)	154
SUPER MARIO BROS 3 -		TOURNAMENT GOLF			
DOSSIER (NINTENDO)	92	ARNOLD PALMER (MD)	135	Y'S 3 (SUPER FAMICOM)	157
SUPER MARIO BROS 4		TRACK AND FIELD II		Y'S (CD-ROM NEC)	158
(SUPER FAMICOM)	119	(NINTENDO)	128	Y'S (SMS)	156
SUPER MARIO LAND (GB)	86	TRANSBOT (SMS)	132		
SUPER MARIO WORLD		TRICKY (NEC)	132	ZAXXON 30 (SMS)	162
(SUPER FAMICOM)	84	TRIPLE RATTLE F1 (NEC)	131	ZELDA I (NINTENDO)	162
SUPER MARIO GP (MD)	107	TROJAN (NINTENDO)	133	ZELDA II (NINTENDO)	160
SUPER MARIO GP (SMS)	110	TRUXTON (MD)	134	ZELDA III	
SUPER OFF ROAD		TURRICAN (GB)	131	(SUPER FAMICOM)	162
(NINTENDO)	115	TV SPORT FOOTBALL		ZERO 4 CHAMP (NEC)	162
SUPER REAL BASKET BALL		(NEC)	131	ZILLION (SMS)	159
(MD)	86	TWIN COBRA (MD)	128	ZILLION II (SMS)	159
SUPER SHINCRI (MD)	115	ULTIMA IV (SMS)	148	ZI'ANG (NEC)	159
SUPER STAR SOLDIER				ZOOM (MD)	159
(NEC)	81				

LA BIBLE DES ASTUCES

VOLUME II

EST UN HORS-SÉRIE
À JOYPAD.

JOYPAD est une publication
mensuelle éditée par
CHALLENGE Sarl, 103 Bd
Mac Donald, 75019 PARIS •
Tel: (1) 40 35 48 44 - Fax:
(1) 40 35 16 47 • Associés:
Marc ANDERSEN, Alain &
Gérard KANOUI, Claude
UZAN • Directeur de la
publication: Marc ANDERSEN
• Rédacteur en chef: Alain
HUYGHUES-LACOUR •

Astuces: STEF • Maquette:
LINOS, Mireille GUÉRINEAU

• Illustration de couverture:
SATAN, © DINAMIC •

Illustrations
intérieures: Nicolas
SEIGNERET • Directeur

des ventes: PROMEVENTE
- Michel YATCA, (1) 45 23

25 60 - Terminal EB6 •
Réassort: N° vert: (1) 05 19

84 57 • Photogravure: PPO
• Imprimé par Jean DIDIER

et PPO • Distribution:
TRANSPORTS PRESSE •

Tous droits de reproduction
réservés pour tous pays.

Commission paritaire
N° 73360. Dépôt légal à

parution.
Tirage 120 000 exemplaires.

M

MAGICAL BOY



• Sur la seconde île, au dernier tableau, vous devez, comme pour toutes les autres îles, affronter un monstre puis prendre l'objet spécifique à l'île pour la ramener à son emplacement primaire. Pour ne pas avoir à affronter ce monstre, ne descendez pas tout en bas du tableau. Restez sur le petit bout de mur et sautez sur celui d'en face jusqu'à ce que vous soyez devant deux statues à détruire, la seconde contenant l'objet permettant de ramener l'île. Enfin, dirigez-vous vers la sortie et le tour est joué.

• Il faut repérer une perche et retomber dessus le plus verticalement possible, de manière à la faire plier; on obtient alors une vie. Répétez l'opération jusqu'à ce que la perche ne vous donne plus de vies (elle donne au moins une vingtaine de vies).

METAL FIGHTER

• Quand l'écran de présentation apparaît, appuyez sur A et B simultanément. Au même moment appuyez deux fois sur Select pour le niveau 2, trois fois pour le niveau 3, etc.... Appuyez ensuite sur Start pour commencer.



MIKE TYSON'S PUNCH-OUT



• Pour se battre tout de suite contre Super Macho Man, choisissez Continue et entrez les codes :
267, 853, 7538

• Pour aller direct à Mike Tyson, entrez le code 007 373 5963

MEGA MAN II



• Pour passer les niveaux de Quick Man, utilisez l'arme de Flash Man. Quand vous vous battez une seconde fois avec Metal Man, utilisez son pouvoir contre lui, soit le Métal.

• Voici l'ordre dans lequel vous devrez combattre les ennemis, ainsi que les armes à utiliser contre chacun :

- Air Man : le tir normal.
- Crash Man : l'air.
- Metal Man : le boomerang.
- Heat Man : la bulle.
- Bubble Man : le métal.
- Wood Man : l'air.
- Flash Man : le métal.
- Quick Man : les bombes.
- Dr Willy
(dans son vaisseau) : Métal Man puis Quickman
- Dr Willy (transformé
en extraterrestre) : Bubble Man !

• A la fin du jeu, lorsque votre combat commence contre le Dr Willy, touchez-le avec Bubble Man et quand vous voyez que vous n'avez plus beaucoup d'énergie, pour ne pas vous faire toucher, faites très souvent "Pause" jusqu'à ce que la boule soit passée.

• Ces mots de passe vous placent devant les boss de fin de niveau :

- Flash Man : A2, C1, C2, C4, C5, D3, E1, E2, E3
- Wood Man : A2, C2, C4, C5, D3, D4, E1, E2, E3
- Air Man : A2, C2, C4, C5, D4, E1, E2, E3, E4
- Metal Man : A4, B1, B3, C4, D1, D2, E1, E3, E5
- Bubble Man : A4, B1, B3, C4, D2, D4, E1, E3, E5
- Crash Man : A4, B1, B3, C4, D2, D3, D4, E1, E3
- Heat Man : A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3, E5
- Quick Man : A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4

Et dans le lot, tapez A1, B2, B4, C1, D1, D3, E3, E5, ou bien A1, C1, D1, B2, D3, E3, B4, C5, E5; vous arrivez direct au château du Dr Willy.

• Pour avoir tous les pouvoirs, faites ce code :
AT B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5

MARVEL LAND

• Ce jeu vous prend la tête, vous voulez voir tous les tableaux, vous voulez le finir ?
Aucun problème, voici les codes de chaque round :

Round 1 :

- Round 1.2 : LUXCIE
- Round 1.3 : HOLE
- Round 1.4 : COASTER
- Round 1.5 : CAPTAIN
- Round 1.6 : CONDOR
- Round 1.7 : FLORRIE

Round 2 :

- Round 2.1 : DENCHAN

- Round 2.2 : TEPPOU.UO
- Round 2.3 : YARI.HOGLE
- Round 2.4 : JET.HOGLE
- Round 2.5 : SAMEZAME
- Round 2.6 : DEMONANGLE
- Round 2.7 : SYLPHIE

Round 3 :

- Round 3.1 : BAKUDAN
- Round 3.2 : BERO CANDY
- Round 3.3 : BARBARA
- Round 3.4 : O.GUCCI
- Round 3.5 : TOTEMMOGLE
- Round 3.6 : A.LA.MODE
- Round 3.7 : SWEETIE

Round 4 :

- Round 4.1 : CHULIP
- Round 4.2 : ICE.MAN
- Round 4.3 : PENGINSAN
- Round 4.4 : MEDUSAHEAD
- Round 4.5 : CHAMELEON
- Round 4.6 : TRIDENT

Voici le code du dernier tableau :
GIL AND KI DIVINE

• Pour terminer le jeu, faites "Option", prenez cinq vies, puis faites "Round Select". Mettez "Trident". Terminez ce parcours puis vous combattrez le dernier chef au jeu du coup de massue. Si vous le battez, il va rigoler. Ensuite, pour délivrer votre amie, vous le combattrez pour la deuxième fois avec les trois boules que vous avez. Si vous le battez, Marvel Land s'enfuira avec son amie mais ils doivent aller le plus rapidement possible pour éviter que des pics ne leur tombent dessus. Attention, ce n'est pas si facile. Si vous réussissez ce parcours, ils mettront Marvel Land dans un train. Il faudra vous placer dans le wagon du milieu et ne pas bouger. Vous devrez parfois vous baisser. A un moment, vous tomberez de très haut mais ce n'est pas grave. Vous atterrirez dans un autre train. Mettez-vous encore au milieu, dès que vous voyez les nuages dans le ciel, sautez et vous aurez terminé le jeu. De très belles images apparaîtront alors.



MARIO BROS



• Pour débiter une partie au début du monde où vous aviez perdu, appuyez sur A en même temps que le bouton Start. Si vous mourez au S-3, cela vous fera revenir au S-1 avec 3 vies, mais vous ne pourrez pas conserver les vies acquises auparavant.

MACH RIDER

• Jouez dans le mode 2, et lorsque votre temps de jeu est presque terminé, suicidez-vous. Quand l'écran des high-scores apparaît, vous obtiendrez plein de munitions et beaucoup de points de bonus.



MEGA MAN

Soluce



• Premier choix : CUTMAN

Tuez les hélicos lorsqu'ils sont assez loin de vous, c'est plus facile. Ensuite vous trouverez des canons, tuez-les lorsqu'ils s'ouvrent, ils vous donneront des bonus. Devant la machine à lames, avancez sans vous préoccuper de ce qui en sort. Tuez aussi les yeux mobiles sinon ils vous feront perdre des points de vie. Prenez le réservoir de vie et descendez. Avancez jusqu'au premier escalier, attendez que le hamburger soit parti et dépêchez-vous de sortir de l'écran. A l'écran suivant, descendez sans arrêt. Rendez-vous au repaire de Cutman et tuez-le avec le tir normal.

• Deuxième choix : ELECMAN

Utilisez le pouvoir Cutman pour tuer les spines (soudoques qui glissent sur le sol). Prenez la capsule de vie du deuxième écran en passant par le troisième écran

(vous pouvez la prendre plusieurs fois). A l'écran où des blocs apparaissent, prenez celui de gauche. Attention aux watchers, tirez-leur dessus avant qu'eux ne tirent sur vous. Tuez les spines. Rendez-vous au repaire d'Elecman. Prenez le pouvoir de Cutman et lancez des lames à Elecman. Attention : choisissez à nouveau Elecman pour récupérer le rayon magnétique qui vous permettra de créer des marches. Pour l'avoir, une fois que vous avez tué le boss, il faut revenir, aller vers lui et détruire les blocs de pierres qui obstruent le passage, avec le pouvoir d'Elecman.

• Troisième choix : ICEMAN

Pour tuer les robots, tirez-leur dans la tête. Lorsque vous allez dans l'eau, avancez tout en tirant pour tuer les

pingouins volants. Attention aux spines. Allez chercher la capsule de vie puis laissez-vous glisser dans le toboggan. Prenez le pouvoir d'Elecman pour tuer le spine. Pour monter, prenez, dans l'ordre d'apparition, les premier, troisième, quatrième, sixième et septième blocs puis glissez dans le toboggan. Ensuite, prenez le bloc tout à droite, montez successivement sur les trois blocs apparaissant à sa gauche, sautez un temps plus tard sur le bloc tout en haut puis sautez verticalement pour atterrir sur le bloc juste au-dessus de vous. Utilisez les marches magnétiques pour passer le niveau des hélices volantes. Laissez-vous glisser dans le toboggan en vous collant contre la paroi gauche pour attraper la vie supplémentaire puis rendez-vous au repaire d'Iceman. Prenez le pouvoir d'Elecman et tirez-lui dessus.

MEGA MAN

Soluce



• Quatrième choix : FIREMAN

Avancez tout en tirant pour tuer les canons circulaires au sol. Lorsque vous verrez des diabolins sortir de la mer de feu, ne vous en occupez pas, avancez en glaçant les murs de flammes avec le pouvoir d'Iceman. Allez chercher le réservoir de puissance en glaçant le mur de flammes. Prenez plusieurs fois les trois petites capsules de vie en quittant l'écran et en y revenant jusqu'à ce que vous soyez totalement rechargé. Rendez-vous au repaire de Fireman en faisant attention aux diabolins et aux murs de feu. Prenez le pouvoir d'Ice Man et tirez des flèches glacées sur Fireman.

• Cinquième choix : BOMBMAN

Pour éviter les bombes qui jaillissent, collez-vous sur la plate-forme en haut des piliers. Montez à l'écran supérieur et tuez les canons en restant sur l'échelle de droite puis allez chercher la capsule de vie. Ensuite, tuez le Sniper Joe lorsqu'il enlève son bouclier. Avancez en tirant sans arrêt mais quand un petit avion est trop près de vous, ne le tuez pas car il dégage un gaz toxique pour Mega Man. Lorsque vous arrivez au tableau du hamburger, prenez le pouvoir d'Iceman et glacez-le puis passez sans le tuer. Pour avoir une vie supplémentaire, allez jusqu'au couloir vertical et laissez-vous tomber en vous collant contre la paroi de droite. Rendez-vous au repaire de Bombman. Lorsque vous y êtes, laissez-vous tomber en vous collant sur la paroi de droite. Tuez Bombman à l'aide du pouvoir de Fireman.

• Sixième choix : GUSTMAN

Tuez les casques lorsqu'ils se lèvent. Sautez sur la plate-forme verte du milieu, puis utilisez les marches magnétiques pour rejoindre l'autre côté du gouffre. Descendez au milieu et utilisez les marches pour atteindre la vie supplémentaire. Tuez le gros œil en le glaçant et en lui tirant des balles normales. Rendez-vous au repaire de Gutsman. Avancez tout en tirant pour tuer les casques au sol. Prenez le pouvoir de Bombman et lancez des bombes à Gutsman.

• Septième choix : DR WILLY

Tuez les gros yeux en les glaçant avec le pouvoir d'Iceman, ensuite tirez-leur dessus avec le tir normal. Déplacez les blocs de pierre avec le pouvoir de Gutsman puis glacez les murs de feu lorsqu'ils descendent, en laissant une place pour que Mega Man puisse passer. Essayez d'attraper la capsule de vie et montez à l'écran supérieur. Détruisez les blocs avec le pouvoir de Gutsman, prenez la capsule de vie et descendez à l'écran suivant. Avancez au bout de la plate-forme et sautez vers le coin en haut à gauche de l'écran en mettant votre direction vers le haut ; vous arriverez ainsi en bas à droite prêt à partir à l'écran suivant. Descendez et prenez les plates-formes à hélices pour traverser. Ensuite, rechargez votre rayon magnétique en le sélectionnant et en prenant les deux petites capsules près de l'échelle ; renouvelez l'opération autant de fois que nécessaire (même pour les autres pouvoirs). A l'écran suivant, servez-vous du rayon magnétique pour faire des marches et ainsi atteindre l'écran suivant. Avancez, vous

arrivez à un cyclope que vous devez détruire en lui tirant dans l'œil avec le pouvoir d'Elecman. Lorsque vous envoyez une décharge, appuyez le plus vite possible sur "Select" pour ralentir l'avancée de la décharge et ainsi administrer plusieurs coups au cyclope. Avancez en tuant les hélicos. Lorsque vous arrivez à un repaire, avancez et quand le sol se dérobera sous vos pieds vous verrez apparaître Cutman ; tuez-le avec le tir normal et allez vers la gauche jusqu'à ce que vous tombiez à l'écran suivant. Marchez, mettez-vous au bout de la deuxième plate-forme et tuez le canon circulaire avec le pouvoir d'Elecman. Prenez le réservoir d'énergie et renouvelez l'opération au canon suivant. Ensuite, laissez-vous tomber comme pour Cutman et vous trouverez Elecman que vous tuerez avec le pouvoir de Cutman (trois lames). Descendez et avancez en évitant les bombes qui jaillissent. Prenez l'échelle et allez chercher la vie supplémentaire à l'aide des marches. Servez-vous du pouvoir d'Elecman pour tuer les yeux mobiles. Lorsque vous arrivez à la salle des canons au mur, mettez-vous au pied de celui-ci et tirez une décharge d'électricité. Descendez, vous voici dans une salle à carreaux multicolores : c'est une machine de Dr Willy qui permet de fabriquer presque instantanément des robots. Vous allez voir apparaître une copie conforme de Mega Man ! Tuez-la avec le pouvoir d'Elecman en faisant des pauses comme pour le cyclope. Vous arrivez ensuite dans un tunnel, tuez le maximum d'yeux mobiles. Attention aux canons circulaires. Lorsque vous verrez un flot bleu arriver par derrière, n'avancez pas trop vite, il accélère votre progression. Tirez tout en avançant. Au moment où de petits avions commencent à arriver, tirez.

Au "Monde Gris", montez très vite à l'échelle pour éviter les watchers. Puis à la grande échelle, tirez sur les watchers. Détruisez les deux blocs supérieurs pour prendre la capsule de pouvoir. Rechargez toutes vos armes. Avancez sans tuer les canons circulaires et lorsque vous arrivez à la plate-forme mobile, servez-vous des marches pour traverser (appuyez d'une manière continue sur le bouton B pour faire une super grande marche). Vous devez arriver à un bloc isolé, refaites des marches pour atteindre l'escalier en face. Pour prendre la vie supplémentaire, descendez l'escalier jusqu'au moment où vos mains sont à la dernière marche, lorsque la plate-forme mobile vous passe dessous, sautez-lui dessus et ensuite, sautez sur la vie supplémentaire. Retournez à l'escalier à l'aide des marches. Allez dans la cage dorée, vous arriverez à Bombman que vous tuerez avec le pouvoir de Fireman. Retournez dans la cage, vous arrivez à Fireman, tuez-le avec le pouvoir d'Iceman. Reprenez la cage et tuez Iceman avec le pouvoir d'Elecman. Ensuite, tuez Gutsman avec le pouvoir de Bombman. Enfin, avancez et rechargez le pouvoir d'Elecman. Entrez dans la salle suivante. C'est le vaisseau du Dr Willy ! Tirez-lui dessus avec Fireman en utilisant la même technique que pour le cyclope. Attention, après avoir tué le vaisseau, vous devez tuer le Dr Willy de la même façon. Maintenant, à vous de découvrir la suite...

METAL GEAR

• Pour trouver la carte 1 : allez à la porte principale de la première partie du jeu et cherchez le camion du milieu.

• Pour trouver la carte 2 : rendez-vous au troisième étage du premier immeuble et à partir de la chaudière, descendez d'un écran et allez quatre écrans sur la droite ; ensuite passez la porte la plus éloignée.

• Pour trouver la carte 3 : allez dans la salle en bas à droite au rez-de-chaussée du building 1. En entrant dans cette pièce, un garde vous attaque. Surtout, ne le tuez pas et pénétrez directement dans le camion. Après quelques secondes, vous réapparaîtrez dans un cachot du building 4. Pour en sortir, frappez le mur de gauche puis, dans l'autre pièce, celui du bas. Vous n'avez plus qu'à prendre la porte de droite et frapper la deuxième porte pour récupérer votre équipement. Ensuite, ouvrez celle de gauche à l'aide de la carte 2 pour obtenir la carte 3.

• Pour trouver la carte 4 : passez au nord du premier immeuble et entrez dans le camion du bas.

• La carte 5 se trouve sur le toit du deuxième immeuble.

• Rendez-vous au premier étage du deuxième immeuble pour trouver la carte 6. Allez ensuite à droite, en passant par la gouttière, puis montez et traversez la brèche qui ramène au sol. Suivez le chemin qui descend, prenez à gauche, montez et enfin, passez la porte qui se trouve à droite, en utilisant la carte 5.

• Pour vous constituer un plein réservoir de munitions dirigez-vous vers l'un des camions transportant des munitions, rentrez-y, prenez les munitions et ressortez ; rentrez-y à nouveau et vous remarquerez que de nouvelles munitions sont là. Répétez l'opération jusqu'à ce que votre réservoir soit plein.

• Pour passer les Mazes Zones, il faut se déplacer d'une certaine façon : Ouest, Ouest, Nord, Ouest.

• Pour passer le tank qui se trouve en face du building, allez deux écrans en-dessous et approchez-vous du tank par le côté. Quand il s'arrête, passez-le rapidement. Vous devez le faire le plus vite possible ou il vous détruira. Vous vous retrouverez dans un champ de mines à côté de l'entrée du building 2.

• Pour trouver le Rocket Launcher au deuxième étage du building 2 (à droite des deux Arnold) il vous faut posséder quatre étoiles ou avoir délivré la fille du toubib Petrovitch. Puis prenez la porte de gauche où un prisonnier vous donnera un numéro radio. Ensuite, ressortez de la cellule et appelez ce numéro pour contacter Jennifer. Ces opérations réalisées, il ne vous reste plus qu'à prendre la porte de droite où se trouve désormais le Rocket Launcher (agissez de même pour le compas).

• Quand vous serez devant le Super Computer, sur votre droite se trouvera une porte que vous ne pourrez ouvrir que si vous détruisez le Computer. Pour ce faire, vous devez placer seize charges plastiques sur le côté gauche du Computer. Si vous ne réussissez toujours pas à le détruire, rien n'est perdu ! Redescendez vers la zone électrifiée et remontez immédiatement vers la salle du

Computer. Au moment où votre écran de télévision devient noir (passage entre deux écrans), appuyez sur le bloc de commande de votre manette pour aller à droite et laissez votre doigt dessus jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où il y a trois portes sur le mur du haut, six caisses et un homme qui commence à vous parler. Vous êtes dans la salle à droite du Super Computer. L'homme qui vous parle est big boss. Pour le détruire, il vous faut mettre la "body armour" (elle vous protège de ses balles quand vous êtes éloigné) puis balancez-lui dix roquettes. Une fois le big boss détruit, vous devez passer par la porte de gauche (vous serez dans un ascenseur) ; il ne vous restera plus qu'à monter par cet ascenseur et vous aurez gagné !

• L'ultime code qui permet d'avoir les 8 armes (mines, fusils mitrailleurs, lance-roquettes, grenades, etc.) ainsi que tous les objets du jeu (8 cartes d'accès, uniforme, boussole, etc...) est :

J6***5**6R
NQ3G99*6**
2*6**T

• Un autre code pour partir avec un max d'armes et de munitions plus l'équipement complet est :

H * BBL " " " P833NN * 3W " " YN 3 " V

• Voici le fameux code permettant d'aller directement au building 3 (vous aurez alors toutes les cartes, clés et objets mais aussi toutes les armes) :

3" " " " # " " " T
5H3Q9 9#6 " " " " W
2 " " " W

• Voilà un code qui vous permettra d'avoir la mitraillette, le bazooka et d'autres choses utiles :

11111 11111
11111 11111
11117

• Pour avoir plusieurs des cartes, masques, armures, rations etc, tapez :

DB. QNBX*GG TBKJ1
XBD7K YNYY4

• Voici encore un code avec le hand gun et le machine gun, plus 200 balles, 60 grenades, 15 mines et 15 explosifs, 1 missile, les cards 1 à 4, le Gazmask, les binoculaires, les cigarettes, le cardboard, le Bomb.Blast Suit, l'uniforme, la body armour, le transmetteur et six rations :

HJ * 5XYX * GL NXXDN * BWNK 2YN7G.

• La même chose avec neuf rations :

HJ * 5XYX * GP NXXDN * BWNK 2YN7K.

• Voici un code pour Metal Gear qui vous fait débiter au niveau avant l'ordinateur (déjà détruit s'il vous plaît !) et avec une quantité d'armes et d'options

ELLEN DIANE
JENNI FERBI
GBOSS

• Un autre code pour la fin du jeu !!!

T1111 11611
11111 1111111116



MYSTIC DEFENDER



• **Round 1 :** Pour détruire le boss de fin de niveau, prenez le sortilège de la flamme. Pour le tuer facilement, montez sur les branches, tout en haut, en appuyant en même temps sur la touche B pour que votre barre de magie soit au maximum. Dès que vous êtes en haut, attendez que le boss monte et quand il est en-dessous de vous, dirigez la flamme vers lui. Restez en haut et faites cette opération cinq fois de suite.

• **Round 2 :** Pour tuer les boss, prenez le sortilège sonique. Il faut toucher un boss deux fois pour le tuer.

• **Round 4 :** Pour tuer les deux boss, changez de plate-forme car vous ne pouvez pas éviter leurs tirs. Prenez le sortilège psycho au maximum et tirez quatre fois dans la tête de l'un des deux boss. Pour éviter leurs tirs, par exemple, si le boss arrive à votre droite, mettez-vous à gauche de la plate-forme et sautez au-dessus de son tir en restant à la même place.

• **Round 5 :** Il y a deux boss presque identiques mais la technique est la même. Pour les tuer, prenez le sortilège de la flamme au maximum, tirez-lui dans la tête en évitant son tir. Faites attention car les deux boss peuvent se séparer. Sautez au-dessus des araignées et continuez à lui tirer dans la tête. Il faut le toucher cinq fois. Quand le premier boss est mort, allez à droite et montez les escaliers.

• **Round 7 :** Pour tuer le boss de la fin du niveau, prenez le sortilège de la flamme au maximum et touchez-le pour l'empêcher de vous tirer dessus. Dès que vous le toucherez, une partie de son corps sera hors de l'écran. Prenez toujours le sortilège de la flamme pour le toucher. Mettez la flamme en diagonale et faites des sauts. Il faut l'empêcher de descendre. Pour éviter son tir, dès qu'une flamme se forme sur son épée, placez-vous en-dessous de lui.

• Pour pouvoir battre le boss de fin du niveau 8, accroupissez-vous à gauche de l'écran en prenant l'arme qui lance des boules dans tous les sens.

MEGA MAN

• Vous trouverez des vies supplémentaires dans ces stages : Gutsman, Iceman, Bombman, Dr Willy (x2).

• Voici comment éliminer les six chefs de l'empire :

Cutman : lui envoyer deux rochers puis l'achever au rayon normal.

Gutsman : se placer sur le deuxième rocher et lui envoyer des bombes.

Iceman : lui envoyer des rayons d'électricité.

Bombman : lui envoyer des rayons de feu.

Fireman : lui envoyer des flèches de glace.

Elecman : frappez-le avec l'arme de Cutman.

• Certains ennemis de Megaman sont vraiment redoutables. La meilleure méthode consiste à utiliser le Rayon Elecman contre les adversaires les plus costauds, et quand le rayon a atteint son but, appuyez sur la touche Select rapidement. Chaque fois que vous relâchez la touche Pause, un nouveau coup est enregistré, même s'il s'agit du même tir.

• Pour aller au monde du Doc Willy, il faut d'abord tuer Cutman. Avec le pouvoir de Cutman, tuez Elecman. Avec le pouvoir d'Elecman, tuez Iceman. Avec le pouvoir d'Iceman, tuez Fireman. Avec le pouvoir de Fireman tuez Bombman et Gutsman. Pour battre le Dr Willy, tout d'abord il faut battre le robot qui est situé au-dessous de sa soucoupe. Pour cela utilisez Fireman puis, pour battre le Dr Willy lui-même, utilisez Elecman.

• Pour pouvoir prendre l'arme M dans Elecman, il faut déjà posséder l'arme E ou la G.

• Pour tuer les types qui lancent des pioches d'un seul coup (au niveau de Gutsman), il faut utiliser : Fireman (comme pour Bombman, mais lui, il faut le toucher plusieurs fois).

• Pour avoir plein de vies : allez au niveau de Cutman, éliminez-le, après allez au niveau d'Elecman et éliminez-le. Retournez à Elecman, munissez-vous du rayon magnétique en détruisant de nouveau l'homme électrique. Allez au niveau de Gutsman, traversez les ponts avec le rayon magnétique. Prenez la vie, terrassez Gutsman et recommencez le niveau autant de fois que vous voulez.



MOTO ROADER



• A l'écran de titre, pressez Haut, 1, Run ou Haut, 2. Vous obtiendrez alors de nouveaux circuits. Pour vous procurer des circuits encore plus durs, faites : Select, 1 et Run. Et pour écouter les musiques et les bruitages, inscrivez "Music" ou "Art88" quand on vous demande votre nom.

MAGICIAN LORD



• Premier niveau :

Un joueur normal ne devrait pas avoir de difficulté, au moins jusqu'au demi-boss. Je vous donne quand même un truc pour combattre ce dernier. Allez tout à gauche et sautez simplement lorsqu'il est en train de vous asséner un coup et tirez immédiatement. Le boss lui-même n'est pas difficile à vaincre, mais faites tout de même attention aux pierres qui vous tombent dessus.

• Deuxième niveau :

Allez à droite en faisant attention aux boules piquantes. Montez tout en haut à gauche et prenez le ninja. Redescendez à la porte la plus proche et entrez. Jetez-vous dans le vide mais faites attention aux obstacles, ils sont au milieu, à droite, à gauche, à gauche et à droite. Après le deuxième obstacle, vous pouvez aller à droite pour aller prendre le samanaï (peu efficace). Ensuite, allez à droite et vous arriverez au demi-boss. Là, il faut avoir de bons réflexes. Le boss est encore une fois très facile à abattre.

• Troisième niveau :

Allez à droite et prenez la première porte où se trouve le ninja. Ensuite, continuez toujours à droite mais faites attention aux pieuvres. Prenez la quatrième porte, allez tout à gauche (attention à la limace). Pour le demi-boss, tirez-lui dessus, approchez-vous de lui et baissez-vous. Répétez cette opération jusqu'à ce que le poisson rouge explose. Le boss est un peu plus difficile que les deux premiers. Mais vous réussirez à le vaincre assez rapidement.

• Quatrième niveau :

Prenez la première porte pour avoir le "Power". Sortez, allez à droite puis montez vers la gauche. Prenez la porte et allez à droite en n'oubliant pas d'exploser les piranhas. Montez à l'échelle du fond. Ne tirez pas dans les coffres. Continuez à droite, descendez, allez à droite, marchez sur la première parcelle puis sautez. Sauter, sautez encore et allez détruire les coffres où se trouve une boule rouge. Revenez à gauche et jetez-vous dans le vide. Descendez, allez sur la gauche, descendez encore une fois, allez vers la droite et vous arriverez alors au demi-boss. Rien de bien difficile si vous avez pris, auparavant, le dragon.

• Cinquième niveau :

Un conseil avant de commencer : quand vous avez une tache noire d'où sort un dragon, sautez dessus puis re-sautez immédiatement ! Allez le plus vite possible à droite, sautez sur la tache, continuez toujours le plus rapidement possible vers la droite puis sautez sur la première marche et la tache noire. Continuez toujours aussi vite et sautez sur la tache noire. Maintenant, vous pouvez reprendre un rythme de jeu normal. Sur le chemin, vous trouverez des coffres. Vous deviendrez Poséidon. Descendez, allez sur la droite, descendez, allez sur la gauche, descendez, continuez sur la gauche, montez et allez vers la gauche. Descendez et prenez la porte. Déplacez-vous le plus rapidement possible en sautant jusqu'à la deuxième échelle qui mène vers le haut. Ensuite, allez vers la droite puis descendez. Puis, allez à droite et descendez encore. Vous êtes enfin arrivé au demi-boss. Sauter pour éviter la hache qu'il vous envoie

et tirez jusqu'à ce qu'il s'écroule. Au boss, allez à gauche, tirez sur la boule, puis sur l'œil du bas et sur l'œil central. Ça y est, vous avez fini ce niveau.

• Sixième niveau :

Allez vers la droite en tirant sur les chiens et les cat-girls. Continuez à droite, descendez, achevez les animaux, allez à droite, prenez la première échelle qui monte. Tuez les quatre cat-girls et prenez la première échelle et la première porte. Tuez les limaces et montez les escaliers jusqu'à la deuxième trappe que vous détruirez. Dans votre chute, allez vers la droite pour atteindre les coffres. Ensuite, revenez et montez à l'échelle, allez à gauche, sautez directement à gauche et allez chercher le "Power 3". Ensuite reprenez l'échelle et allez vers la gauche en sautant sur les plates-formes. Vous serez, alors, face au demi-boss.

Si vous n'êtes pas assez doué aux plates-formes, allez donc détruire la première trappe. A votre deuxième chute, vous pourrez atterrir dans la pièce du demi-boss si vous allez vers la gauche. Pour le détruire, tuez d'abord ses deux compagnons – en faisant attention à ses flammes – et tirez juste au moment où il n'a plus son bouclier.

• Septième niveau :

Allez à gauche, sautez sur les plates-formes sans oublier de tuer les yeux. Prenez la première porte et allez à droite. Sauter sur les plates-formes et allez chercher le dragon et les "Power", tout au bout du niveau. Ensuite redescendez à l'échelle et prenez la porte à votre gauche, descendez les deux échelles et prenez la porte. Descendez, allez à gauche, prenez l'échelle, allez à droite, sautez sur les plates-formes, descendez à l'échelle du fond et passez la première série de lances. Placez-vous juste à l'endroit où va se planter la lance solitaire. Lorsque vous tombez, allez vite à gauche. Là, vous verrez apparaître le demi-boss. Ici, je n'ai pas de technique. J'ai réussi une fois mais pas deux. Pour le boss, allez à la plate-forme en haut à gauche et évitez ses tirs.



MEGA DOSSIER

MAGICAL GUY

Taluluto, c'est le nom du héros de ce dossier.

Comme il est long, le jeu a été rebaptisé Magical Guy. Taluluto, donc (que nous appellerons Talu pour éviter de perdre de la place et du temps, temps et place précieux) est un petit magicien arrivé par hasard sur terre et recueilli par un écolier du nom de Honmaru. Grâce à son ami humain, Talu va pouvoir se remettre de son voyage et effectuer des missions aussi loufoques que variées.



MISSION 1 - CASSER LA TRONCHE DU PIRE ENNEMI DE HONMARU.

NIVEAU 1-1



NIVEAU 1-1



NIVEAU 1-1



1-2: Un petit problème fait ici son apparition: les chariots. Bêtes comme des pieds, ils roulent tout droit en essayant de vous écraser. La meilleure solution sera de leur

NIVEAU 1-2



NIVEAU 1-2



1-3: Je ne sais pas ce que cet ahuri vous veut, mais il a l'air d'avoir des arguments convaincants. Même s'il est impressionnant, il n'est pas réellement dangereux. Il vous suffit de vous placer tout à droite de l'écran et de courir vers la gauche lorsqu'il se met à tirer, puis baissez-vous et repartez vers la droite. L'hélico fera 2 passages, puis partira et reviendra. Deux Twikis arriveront entre-temps.

NIVEAU 1-3



NIVEAU 1-4



1: Vous voilà dans la bahut de Honmaru, avouez que ça vous rappelle des souvenirs, hmmm? Trêve de plaisanteries, ne faut pas réellement vous en faire pour ce stage, le couloir à traverser n'étant que très peu peuplé.



lancer des extincteurs dans la tête. Vous allez aussi faire la rencontre des Twikis; sorte de petits poussins roses, les Twikis laissent échapper de la vie lorsque vous les frappez.



1-4: Voilà votre cible: le gros crétin du ballon rond. Sûr que Mamadou et Herminio jouent mieux que lui. Le seul truc qu'il connaisse, c'est le shoot, mais alors pour le connaître, il le connaît! Seule solution: frappez sur le ballon qui vous arrive dessus en anticipant son arrivée. Puis sautez, et relancez-lui son ballon. Il arrive qu'il rate son shoot quelquefois; le ballon viendra alors vers vous en rebondissant.

MISSION 2 - AYANT ACQUIS SA PREMIERE MAGIE, TALU PEUT SE RENDRE INVULNERABLE PENDANT UNE DIZAINE DE SECONDES AUTANT DE FOIS QU'IL POSSEDE CETTE MAGIE.

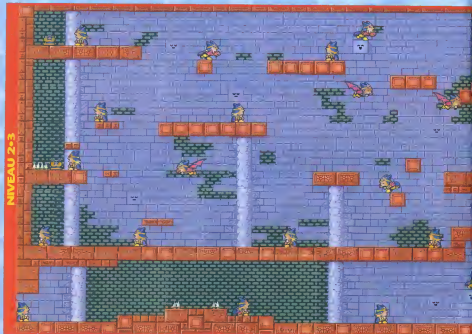


2-1: Lors du voyage dans cette contrée féérique, ne vous attardez pas trop sur le paysage et concentrez-vous plutôt sur le relief du décor. En effet, Talu prend, lors de certaines pentes, une vitesse qui peut vous faire finir au fond d'un gouffre. Les petits canons sur roulettes, ont deux utilités. Si vous dégommez le bas, vous aurez un pistolet, si vous dégommez le haut, vous aurez un chariot.



2-2: Le grand classique des jeux vidéo: le pont suspendu. Cela ne poserait pas de problème si un crétin ne vous courrait avec son bouclier. A savoir: le crétin en question ne peut être tué que de face.

NIVEAU 2-3



NIVEAU 2-5



NIVEAU 2-7



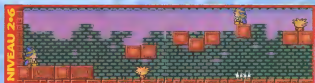
2-3: Ce macabre château contient des pointes afin de vous piquer les fesses, et d'étranges dalles. On les reconnaît à la tronche dessinée dessus. Donnez-leur un coup et vous les verrez sourire, et en plus, vous pourrez monter dessus. Il se trouve aussi, dans cette grande salle, un passage secret, à droite après la première plateforme. Vous y trouverez une magie.



2-4: Oh, mon dieu, flouuu! Le passage semble trop étroit pour la tête du petit Talu. Il suffit de planer au ras du sol pour passer sans problème. Puis des pieux et des ennemis se feront sentir. Comme toujours, sautez au-dessus des premiers et tuez les seconds.

2-5: Vous allez ensuite rencontrer des murs mous. Sautez sur le poussoir qui correspond à ce mur et vous le verrez se déformer de façon à vous laisser le passage. Plus loin, vous allez tomber face à un canon sur roulettes. Surtout, dégommez le canon et gardez le chariot, sans quoi, passer la rangée de pointes qui suit vous serait impossible.

2-6: Le passage par le haut semble le mieux indiqué, vu qu'en bas vous attendent des ennemis et des pointes. Un petit coup d'ailes pour arriver au bout de cette saleté ne sera pas de trop.



2-7: Allez vers la droite, puis sautez sur la petite corniche de droite, vous trouverez alors une magie, puis, juste en-dessous, un Twili. Après quoi, vous n'aurez qu'à déformer le mur pour pouvoir passer. Après, il vous suffira de monter, et d'aller affronter Mikotaka Hashyu.



NIVEAU 2-8



2-8: Pour battre Mikotaka, la méthode simple: prenez les statues grises que vous trouverez dans la salle et balancez-les dessus lorsqu'elle retombe. Lorsque vous n'aurez plus de statues, frappez-la directement. Surveillez ses mouvements: quand elle saute, elle va lancer une série de trois flèches. Passez entre deux flèches, attendez son retour sur la terre ferme et recommencez.

NIVEAU 2-9



NIVEAU 2-9



2-9: Une fois Mikotaka vaincue, vous allez pouvoir repartir. Vous allez dans ce monde, faire connaissance avec les Pochipochikun (l'un = petit garçon en jap). Évitez de les approcher, leur contact est plus électrique encore qu'une baffe de 220 volts (NDLR: Il sait de quoi il parle!)...

NIVEAU 2-9



NIVEAU 2-9



NIVEAU 2-9



... La difficulté de ce niveau vient du fait qu'il nécessite pas mal d'acrobaties. Il va falloir voler, plonger se rétablir, etc... Quelques tips tout de même: pour saisir la vie cachée sous une plateforme, il faut sauter sur le petit plateau métallique puis aller chercher la vie; pour repartir, sauter lorsque le plateau est au plus bas. Pour la toute dernière plateforme, si vous n'êtes pas sûr de vous, utilisez la magie afin d'éviter que l'ennemi ne vous jette dans le vide.

NIVEAU 2-9

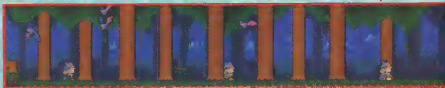


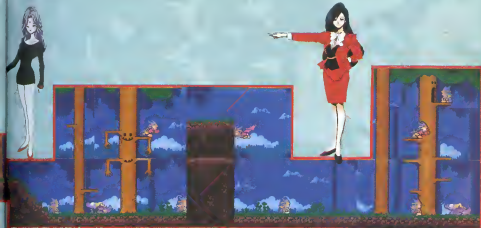


2-10: Une fois arrivé dans la maison-champignon, une surprise vous attend. Votre amie de toujours: Mimola. Fait étrange, elle vous attaque avec hargne et fougue. On ne perd pas de temps, voilà comment éventer ses attaques: approchez-vous, frappez-la, puis sautez-lui au-dessus lorsqu'elle vous charge. Elle vous fera ensuite traverser le mur et tout recommencera. Au bout de 4 fois de ce manège incessant, elle explosera, laissant place à la vraie Mimola.



MIMOLA, DANS SA GRANDE BONTÉ, VOUS PERMETTRA D'UTILISER SON POUVOIR LORSQUE LE BESOIN S'EN FERA RESSENTIR.





3-1: Talu est bien décidé à punir celui qui a transformé Mimola; pour cela, il part dans la forêt maudite. En haut du premier arbre, Talu trouvera une magie. Puis, il rencontrera au gré de son voyage, des arbres pas méchants mais qui gênent avec leurs bras, et des dragons violets qui crachent à vue. Plus loin, au sommet d'un arbre immense où est perché un Twiki, se trouve Ijikawa Rui, qui vous prodiguera des conseils inutiles, car en jap. Pour y accéder, montez sur un arbre plus à droite et, une fois en haut de cet arbre, empruntez diverses plates-formes vers la gauche pour aller aux renseignements.



3-2: Cette fois, les ennemis ne resteront pas passifs. Ils vous voleront dessus car ce sont des chauves-souris qui, ici, vous assaillent. Le mieux, c'est de vous baisser quand elles sont en formation haute et de les tuer lorsqu'elles sont à votre hauteur. Puis Racula Hakushaku (un cousin de Drac sans doute), viendra vous prendre la tête. Pour voir ce qui vous attend, regardez ses mains. Lorsqu'il lève un doigt, il fait surgir une plaque du sol afin de vous monter à sa hauteur. Lorsque le bloc retombe, des pommes tombent aussi. Lorsqu'il réunit ses mains, cela signifie qu'il va lancer sur vous une nuée de chauves-souris.



NIVEAU 3-4



NIVEAU 3-5



NIVEAU 3-6



3-4: Un canyon. Allons droit au but. Pour les pics, puis planez et vous arriverez sur la fin. Faites attention aux Yeux, ils tirent par le froid comme style, hmmm?) Après cela, haut à gauche du niveau; il paraît que c'est



NIVEAU 3-3

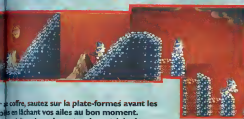
3-3: Pour passer ce niveau, il faut des réflexes et de la chance. En effet, des girafes vous bloqueront le passage tandis que des petits singes descendront du ciel. A noter que vous pouvez lasser les singes qui descendent.



3-5: OOOoOooh (comme dirait Seb -NDLR: Quand il se lève le matin-) ben vous v'la en enfer. Le pire, c'est qu'ici on ne rigole plus. Au menu: mains-têtes géantes qui sautent sur tout ce qui bouge, lacs de lave, jets de lave à éviter (en écoutant le bruit qu'ils font c'est très facile). Pour les mains rouges, le problème est différent vu que vous devrez les frapper. Il faut les attirer tout près de vous puis vous reculer et les frapper.



3-6: Le même en couleurs (comme dirait Ludo). En effet, la seule différence que l'on peut noter avec le stage précédent, c'est au niveau de la rivière de lave à traverser, car les plate-formes mobiles ont un mallin plaisir à vous amener près des boulettes chaudes qui sortent. Un escalier sympa vous attend, il est farci de lave et vous risquez de tomber à chaque pas. Génial non?



Le coffre, sautez sur la plate-forme avant les
singes en lâchant vos ailes au bon moment.
Évitez donc de rester devant (plutôt
pas d'aller voir le père d'Honmaru tout en
suivant la suite. En jap, mouaiff.



TALU N'A PLUS RIEN À FAIRE ICI. IL REPART DONC DANS NOTRE DIMENSION, MAIS AVANT, KINAKAMO, LA TANTE DE TALU, LUI APPRENDRA UNE NOUVELLE MAGIE QUI TRANCHE EN DEUX TOUT CE QUI SE TROUVE DEVANT NOTRE HEROS.



4-1: De retour en ville, bien des choses ont changé. Des oiseaux vous larguent des ordures, les panneaux vous vantant ont été changés, tout est de travers. Traversez vite ce niveau sans encombre, sauf le dernier gouffre qui nécessite un grand élan avant un envol sublime afin de le franchir.



3-7: Au bord d'une rivière, Talu devra se frotter à de vilaines tortues communément appelées Gabeyra. Elle ne sont pas dangereuses si vous restez sur leurs dos, les flammes ne vous atteignant pas. Le problème c'est que Talu ne sait pas nager et qu'à la moindre chute, zblouf! A noter que les panneaux "do" peuvent être utilisés comme armes.



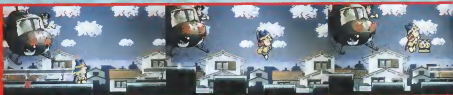
3-8: Dai Oo le méchant qui a transformé Mimola vous attend, et avant de l'affronter, autant dire qu'il porte bien son nom. La technique est simple en apparence: attrapez la boulette verte qu'il crée et balancez-lui dans la tête. Puis allez vers le fond de l'écran et évitez les rayons qu'il vous lance (par séries de trois). Puis revenez, attrapez sa boulette, etc. Attention, si vous ne vous êtes pas saisi de sa boulette, ne restez pas devant, c'est lui qui va vous la lancer.



NIVEAU 4-1 auto



NIVEAU 4-2



4-2: Houlala, il est fou, revolià Harako et son Hélicoptère. Bien décidé à vous faire la peau cette fois-ci, il faudra sauter les divers obstacles sans tomber dans les trous. Et vous ne pourrez même pas souffler, vu que le scrolling est continu. Ne vous inquiétez pas, votre course sera de courte durée, car Harako se plantera avec son Hélico dans un immeuble.

HORREUR, ULALUTO, LE RIVAL DE TALULUTO, A ENLEVÉ KAWAY, LA GONZESSE DE HONMARU. ALLEZ, TALU, AU BOULOT!

NIVEAU 5-1



5-1: en route pour le château d'Ulaluto!

NIVEAU 5-2



5-2: Rien à signaler, à part ce pot de comète en haut à gauche.

NIVEAU 5-3



5-3: Dans cette salle, je vous conseille de prendre un chariot et de vous laisser descendre, vous allez voir, ça va rouler comme dans du beurre.



NIVEAU 5-5



5-5 (1): Empruntez ce chariot, mais ne vous affolez pas si vous le ratez, il continuera sa route et revient vous chercher.
5-5 (2): Se baisser est la meilleure des solutions pour éviter ces pointes (remember Marvel Land).



NIVEAU 5-6



5-6: Ici, il faudra éviter de sauter très haut, malgré l'envie de lasser les petits monstres, le plafond étant recouvert de pics.



5-4: Ici, il vous faudra escalader, monter toujours plus haut (J'm Destroy a trop suivi ce proverbe). Vous êtes bloqué? Normal, lorsque vous verrez la tête d'Ulaluto, tapez dedans, elle grimacera et vous pourrez monter dessus.

5-7: Le classique du jeu de plate-formes: le labyrinthe final. Voilà comment ne pas sérieusement entamer votre santé mentale: 1: Prenez la porte du milieu qui vous conduit au 2.

2: Allez sur la porte qui vous mène en 3.

3: La porte de gauche mène en 4.

4: Prenez la porte du bas qui mène en...

5: La porte de droite, maintenant.

6: Oui oui, la porte de droite.

7: Tapez le petit truc mauve, il deviendra grand et fort et vous permettra de passer en haut à gauche et donc en 8

8: Tapez dans ce colosse, il rentrera sous terre et vous pourrez alors aller en 9.

9: Ne vous prenez pas la tête: mettez-vous en invulnérabilité et frappez à mort.

5-8: Voilà enfin le grand méchant de l'histoire, le fameux Ulaluto. Pour lui apprendre les bonnes manières avec les filles (et, sans me vanter, j'en connais un rayon là-dessus -NDLR: Personne n'a dit le contraire...), il faut attendre qu'il vous balance trois petits crapauds, les tuer, puis attendre qu'il descende et, à ce moment-là, aller sur lui et frapper. Sinon, vous allez vous prendre un coup de flamme dont vous vous souviendrez. Voilà c'est la fin, bravo et bonnes vacances.

NIVEAU 5-8



NIVEAU 5-4

NIVEAU 5-7



MICKY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION



• **Premier niveau** : Pour tuer le boss, mettez-vous complètement à gauche. Quand la souche arrive vers vous, sautez pour l'éviter. Tirez une pomme quand il s'immobilise. Pour le tuer, il y a deux possibilités : lancez-lui dix pommes ou bien, encore mieux, sautez six fois dessus.

• **Deuxième niveau** : Pour tuer le boss, dépêchez-vous de vous mettre à l'extrême droite et baissez-vous pour éviter ses coups de poing. Puis utilisez les trempolines pour rebondir sur sa tête. A faire cinq fois.

• **Troisième niveau** : Pour tuer le boss, approchez-vous le plus possible de la statue (sans la toucher) et bombardez les petits bonhommes sautants. A faire cinq fois.

• **Quatrième niveau** : Pour tuer le boss, après sa première apparition, sautez sur le gâteau du milieu et, quand il s'approche de vous, sautez pour rebondir sur sa tête. A faire six fois.

• **Cinquième niveau** : Pour tuer le boss, approchez-vous le plus possible de lui. Dès qu'il sourit, sautez rapidement et rebondissez sur sa tête. A faire huit fois.

• **Sixième niveau** : Pour tuer la sorcière, montez sur une des petites plates-formes, en haut. Si la sorcière se trouve en bas, attendez qu'elle lance ses fantômes puis rebondissez sur sa tête. Si la sorcière est sur un côté, mettez-vous sur la plate-forme opposée à la sienne et dès qu'elle a tiré, sautez pour rebondir sur sa tête. Enfin, si la sorcière est en haut, mettez-vous vite dans un coin, elle est presque impossible à atteindre. Elle nécessite cinq coups.

• Au niveau 3-1, quand vous arrivez devant deux trous

côte à côte, plongez dans le premier, le courant vous mènera directement à la sortie.

• Au monde 1-3, après avoir passé les cinq fantômes (ou passé la deuxième descente), tombez sur le sol et descendez dans le trou. A l'intérieur, allez à l'extrême gauche ; vous traverserez la paroi et trouverez des diamants et une étoile.

• Au monde 3-1, tombez dans le premier trou et allez à l'extrême gauche ; vous trouverez derrière la fausse paroi des diamants.

• Au monde 5-1, tout au début, descendez dans le deuxième trou mais allez à droite, et arrangez-vous pour rebondir sur un chevalier et accéder ainsi au passage en haut à droite, où vous trouverez bougies et étoiles.

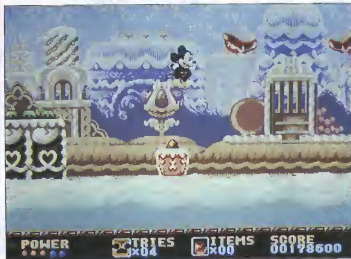
• Au monde 5-1, après la première roue noire, allez en haut à gauche pour trouver des diamants.

• Au monde 1-4, allez au quatrième arbre, descendez dans le trou. Allez à gauche et traversez la pierre qui est en renforcement ; vous trouverez une pièce secrète pleine de bonus.

• Voici un truc qui vous donnera des vies supplémentaires et vous aidera donc pour finir le jeu. A la fin du troisième niveau, juste avant le mot "Exit" de la deuxième porte (Toyland) vous pourrez gagner des points, donc des vies, étant donné que tous les cinquante mille points, vous gagnez une vie. Il faut récupérer autant de fois que vous le désirez des sacs "Item" valant mille points chacun. Quand Mickey a le maximum d'"Items", quand vous prenez le sac de gauche, celui de droite réapparaît et ainsi de suite... Ce truc ne marche qu'au niveau de difficulté normale.

• Monde 4-2 : Il y a deux tasses de thé à bonus. Avant la deuxième, vers la grosse pomme, allez à droite avec l'interrupteur puis laissez-vous tomber plus loin et continuez à droite où se trouve une porte qui fait descendre Mickey vers des bonus. Quand Mizrabel sera transformée et qu'elle ramènera Mickey et Minnie dans les bois, n'éteignez pas la console pendant le générique. En effet, il y a une surprise après "The End".

• En faisant : Haut, Bas, Gauche, Droite, C, A, B, C, A, vous aurez alors d'autres "Continues".



MICKY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION



• Au premier niveau, prenez la première échelle et allez à l'extrême gauche, détruisez les deux premières pierres et laissez-vous tomber.

• Pour battre la sorcière facilement, essayez d'aller sur le rebord au-dessus de l'écran et maintenant quand la sorcière est à votre portée, sautez-lui dessus et retournez sur le rebord.

• Avant d'arriver au monstre de fin de niveau, vous devez descendre une échelle qui fait tout l'écran. En haut de cette échelle, laissez-vous tomber en allant vers la gauche. Vous trouverez un passage secret.

• Pour tuer le livre, rebondissez sur les lettres de l'alphabet pour lui retomber sur la tête.

La tour de l'horloge :

• Dans l'horlogerie, juste avant d'affronter le monstre, il y a un coffre. Mettez-vous dessus sans le casser. Sauter sur la gauche, il s'agit d'un passage secret.

• Pour tuer l'horloge, sautez sur le cadran lorsque celui-ci descend. Vous saurez que le cadran est en train de descendre car il s'arrêtera juste avant.

Le Château :

• Dans la première partie du château :
– faites attention au faux coffre.

– un coffre caché se trouve juste avant deux poids, l'un à côté de l'autre, entre le faux coffre et l'échelle en hauteur.

• Dans la deuxième partie du château se trouve un passage que Mickey ne peut emprunter car il est trop étroit. A ce passage, baissez Mickey, l'écran le poussera. Ainsi, il pourra passer.

• Dans la troisième partie du château, après avoir monté une échelle et avoir traversé un bain d'acide vous trouverez deux trésors. Juste au-dessus, il y en a un autre mais il est invisible. A ce niveau, quatre échelles vont vers le bas, trois ne mènent nulle part. C'est la deuxième en partant de la gauche qu'il faut prendre. Après avoir descendu cette échelle, conservez bien la lampe. C'est elle qui permettra de monter à l'échelle tout au bout. En haut de cette échelle se trouve un trésor caché. Deux carreaux après l'échelle vers la gauche, sautez en l'air pour le faire apparaître. Ensuite, trois portes se présentent. Prenez celle du milieu. Détruisez les carrés et traversez la pièce.

• Pour détruire le dragon : le dragon tire dans trois directions (gauche, centre et droite à partir de lui-même). Prenez le tonneau, assurez-vous que le dragon tire sous lui (centre), montez sur la passerelle et jetez-lui le tonneau dans la figure.

• Pour tuer la sorcière, jetez-lui la lampe à la figure en évitant ses projectiles. Un truc : Prenez la lampe et allez tout à gauche, vous serez moins touché par les projectiles et lorsque la sorcière sera tout près de vous, jetez-lui la lampe normalement dans la figure. Elle retombera à vos pieds grâce à la colonne.

• Pour lancer le tonneau loin, appuyez sur la touche 1 et la direction avant.

• Pour lancer le tonneau près, appuyez juste sur le bouton 1.

• Attention ! Porte n°4, il y a un piano ; méfiez-vous il y a des fausses notes. Elles peuvent vous faire perdre la vie.

• Pour tuer la pendule, faites des petits sauts afin d'éviter les pignons. Lorsque la pendule s'arrête, préparez-vous à lui sauter dessus quand elle est au plus bas.

La forêt enchantée :

• Dans la forêt enchantée, descendez la première échelle, prenez le baril puis utilisez-le comme escalier. Ensuite, passez les deux premières pierres (en ayant pris soin de vider les coffres auparavant) ; vous accéderez plus rapidement vers l'arbre en chef.

• En prenant la première échelle vers le bas, vous vous retrouverez dans une grotte. Au fond de cette grotte se trouvent trois puits. Pour éviter de la re-traverser entièrement, détruisez les rochers du puits de droite, vous vous retrouverez dans une autre grotte. Il suffit de descendre à l'échelle pour continuer.

• Pour détruire l'arbre de fin de niveau, courez vers lui lorsqu'il tourbillonne et sautez sur lui juste avant qu'il n'envoie ses feuilles. Répétez plusieurs fois et c'est gagné.

Le royaume des jouets :

• Au début, au lieu de se servir tout de suite de la fumée pour monter, prenez l'échelle. Tout en haut, vous attendez une étoile. Ensuite, redescendez au train, placez votre tonneau entre le rebord et la locomotive, montez dessus et sautez sur l'un des nuages.

Un passage secret se trouve dans ce royaume, une descente à droite et deux étages à gauche. Allez au deuxième étage. Arrivé au mur et après avoir pris le trésor, faites un saut en avant. Traversez le couloir, prenez la clé et sautez dans le trou. Vous voilà au monstre de fin de niveau.

• Pour tuer le pantin, et lorsque celui-ci est sorti de sa boîte, montez dessus. Attendez là que le pantin se rapproche pour lui sauter sur la tête. Vous éviterez ainsi bien des balles.

L'usine de dessert :

• Servez-vous de la deuxième galette comme d'un ascenseur. A l'étage en dessous, se trouvent des oreilles de souris. Dans une des salles se trouvent quatre coffres. Entre ces deux groupes de coffres et en hauteur se trouvent des oreilles de souris.

• Pour tuer la tablette de chocolat, récupérez le premier camé de chocolat qui tombe d'en haut en évitant les autres. Précipitez-vous du côté opposé à la tablette et attendez qu'elle se soit entièrement reconstituée. Jetez-lui alors le carré à la figure.

La bibliothèque :

• Juste avant d'arriver au piano, vous devrez passer un passage étroit. Juste avant ce passage, se trouve un creux dans le sol. Sauter dedans, le fond peut être détruit, et vous trouverez une salle secrète.

MOONWALKER



- Au niveau 1-3, au début, au-dessus de vous, il y a un escalier blanc fermé. Pour l'ouvrir, mettez-vous sur la table qui est sous l'escalier et faites Haut et B en même temps. L'escalier s'ouvrira.

• Au niveau 2-1 et 2-3, pour ouvrir la bouche d'incendie rouge, faites Haut et B en même temps.

• Au 2-2, montez tout de suite tout en haut délivrer le gosse dans la voiture et attrapez la comète. Vous vous changerez en robot.

• Au niveau 2-3, pour ouvrir la bouche d'égoût, mettez-vous dessus et appuyez sur A.

• Au niveau 3-2 et 3-3, pour s'accrocher aux plates-formes, placez-vous sous une plate-forme et faites Haut et C en même temps et ensuite B.

• Pour marcher en arrière, faites Droite ou Gauche et appuyez sur B en même temps. Faites cela sur les ponts des niveaux 2-1, 2-2 et 2-3 et les ponts se casseront. Faites-le aussi sur les bouches d'égoûts.

• Pour vous transformer en robot au niveau 3-2, prenez la fille du deuxième buisson.

• Pour trouver les étoiles magiques :

– Round 2-1 : Prenez en premier la fillette qui se trouve à l'étage, à la troisième fenêtre en partant de la gauche, attendez, elle vient.

– Round 2-2 : Montez à l'étage supérieur (en haut) et ouvrez la deuxième voiture jaune en partant de la gauche.

– Round 2-3 : Montez au premier étage, ouvrez la voiture bleue, l'étoile magique ne devrait plus tarder.

– Round 3-1 : Montez à l'étage et prenez encore la fillette complètement à droite du tableau.

– Round 3-2 : Prenez la fillette par terre, dès le début.

– Round 3-3 : Prenez d'abord la première fillette que vous voyez sur l'écran.

– Round 4-1 : N'entrez pas et ne détruisez pas les grottes. Allez complètement à droite et prenez la fillette au-dessus de la cascade.

– Round 4-2 : Dès le début, une toile d'araignée est placée en-dessous de Mickael. Entrez dans la grotte placée derrière cette toile. Prenez la fillette et sortez. Vous n'avez plus qu'à attraper l'étoile magique.

– Round 4-3 : Prenez d'abord la fillette qui se trouve dans la cascade puis sortez.

– Round 5-1 : Descendez l'escalier, le second également. Allez dans la console des rayons DB, la plus près de la gauche de l'écran, et prenez la fillette qui est devant vous.

– Round 5-3 : Pour le combat final, appuyez sur B et l'étoile viendra directement à vous.

• Au sixième niveau, lorsque vous êtes dans le vaisseau, pour avoir plus de chances de battre Mr Big, débarrassez-vous d'abord de tous les autres vaisseaux. Pour éviter de vous faire toucher, appuyez continuellement sur la diagonale en haut à gauche tout en tirant.

• Utilisez votre magie vers les tombes pour trouver Katg.

• Montez sur les branches des arbres, vous pourrez ainsi vous balancer.

• Au stage 4, dans la caverne, devant les araignées murales, appuyez sur B et Haut, des grottes secrètes apparaîtront. Sous la cascade : même manœuvre et même résultat.

• Pour faire la danse magique, gardez le doigt appuyé sur le bouton A.

• Lors de la dernière partie du jeu, pour éviter de vous faire toucher par les vaisseaux, maintenez la manette vers le Bas tout en laissant un bouton appuyé. Vous détruirez vos ennemis sans vous faire toucher.

• Pour vous transformer en monstre dans les tombes, il suffit d'attraper la chose volante bleue. Si vous l'attrapez vous deviendrez une sorte de robot qui peut voler, mais attention, ça ne dure que quelque temps.

• Pour faire faire une splendide marche arrière à Mickael, avancez normalement, mais en appuyant un moment bref sur Attack. Vous verrez, c'est superbe.

• Pour lancer de l'eau avec les bornes à incendie, mettez-vous dessus et tirez en l'air.

• Au niveau 3 allez jusqu'à la deuxième tombe et déliez la fillette. Puis allez vite vers la gauche et laissez-vous toucher par l'étoile filante. Vous serez transformé en robot.

• Au niveau 4, pour économiser de la magie (et donc de l'énergie), ne pas utiliser la magie pour ouvrir les grottes secrètes (grosse araignée gravée dans la paroi). Il suffit de se placer à hauteur de celle-ci et de donner des coups de pied dans tous les sens.

• Au niveau 5 round 3, si vous voulez passer facilement les quatre affreux verts, il faut détruire tous les ordinateurs et les rayons laser. Pour ce faire, ne pas hésiter à taper dedans assez longtemps. Après cela, plus de problème.

• Au niveau 5, il faut utiliser les téléporteurs (sorte de plots sur le sol) pour parcourir le niveau. Pour ouvrir les portes, il faut se mettre à hauteur du boîtier de télécommande, près de la porte et aller en haut. Pour tuer les hommes à la fin du niveau 4.2, il faut se mettre tout à gauche et tirer dès qu'ils approchent.

MIRACLE WARRIOR

Soluce



- Voici comment trouver votre compagnon et peut-être finir l'aventure : Vous commencez votre quête à Arukas dans le château d'Aras. Tout d'abord, gagnez de l'argent et achetez un équipement. Puis allez à Auster où vous trouverez le Sage Kosama.

Si vous avez assez d'argent, rendez-vous dans la ville d'Orcho et achetez un masque (Mask) ; emmenez avec vous le forgeron, ainsi votre équipement sera toujours en bon état et le masque vous permettra de voir dans les grottes.

Ensuite allez dans la grotte qui se trouve à Julius. En cherchant bien vous trouverez un coffre contenant 100 frangs et un autre contenant un casque (Helm). Faites une carte sinon vous tourez en rond. Allez ensuite dans la forêt d'Ortycia où vous trouverez un château. Vous obtiendrez une hache (Iris) contre 300 frangs. Puis allez à Bato et entrez dans la ville. Dirigez-vous directement vers la vieille dame qui vend des herbes. Elle vous proposera de lancer un sort (Spell). Faites-le et miracle : voici qu'apparaît votre premier compagnon, Guy. Achetez-lui un équipement et collectez 300 frangs. Puis allez dans les montagnes de Dirke et dans le château qui s'y trouve, et vous aurez un sabre (Turo) contre 300 frangs. Rendez-vous ensuite à Hierax et trouvez le village de résurrection des montagnes de Pentose. Dirigez-vous vers la ville de Minos, achetez des herbes (Herbs) et remettez votre niveau d'énergie au maximum. Puis allez dans les montagnes de Decima, vous y trouverez une grotte gardée par un renard. Si vous le tuez, il vous donnera une armure spéciale (Kronos). Si vous avez des Nuts en haut des Liphants, envoyez-les pour bien entamer le renard puis finissez-le à la main.

Utilisez vos herbes et allez vers la forêt de Kokalos. Sauvegardez avant d'y entrer.

Allez vers le petit passage qui mène à la presqu'île de Kadmos. Là se trouve un squelette que vous pourrez tuer avec Guy.

Si vous passez, trouvez un village au milieu de la presqu'île et vous pourrez avoir un bateau (Ship) contre 30 000 guilders. Ce bateau vous servira à aller au pays d'Eratos. Quand vous y serez, allez dans la ville de Dons et trouvez la maison où une jeune femme en soutien-gorge vous permet de jeter un sort. Jetez-le et que voyez-vous l'autre deuxième compagnon : Medi. Collectez 300 frangs et allez au château Elatonia pour avoir, contre vos 300 frangs, une épée pour Medi.

Allez ensuite à Karme pour acheter des bâtons de tremblement de terre (Staff Of Earthquakes) contre 10 000 guilders.

Rendez-vous dans l'île qui est dans le lac à Iphis. Entrez dans la grotte et vous trouverez un nain. Jetez un sort et voici qu'apparaît Turo, votre dernier compagnon.

Puis montez sur l'île la plus haute de la chaîne de montagne à

Iphis. Vous trouverez un monument, jetez un sort et vous pourrez avoir tout l'équipement spécial de Turo.

Retournez ensuite dans les grottes où vous ne pouviez pas aller lorsque Medi n'était pas avec vous. Vous y trouverez les équipements spéciaux de vos personnages.

Puis allez à Gorophonos dans l'île dans le lac ; vous y trouverez un village qui vous donnera un bateau pouvant naviguer dans les mers sombres (Fine Ship) et qui vous permettra d'aller à Areos. Allez dans les montagnes Ageror, au milieu se trouve un carré de désert, appuyez sur le bouton 2 et jetez un sort. Vous pourrez ainsi avoir une clé.

Maintenant, je vous laisse trouver les deux autres clés et affronter Teramin.

- Lorsque vous rencontrerez des monstres avec des grandes barres, essayez de les attaquer, car certains sont très résistants mais très faibles d'attaque (ex. : Gurol, Egar).

- Lors de votre quête, visitez tous les recors des pays, car vous pourrez trouver des villes, villages, châteaux.

- Dans les villes, lorsqu'on vous propose de donner de l'argent (500 guilders) pour une simple donation, acceptez car vous aurez en échange des informations importantes.

- Achetez des plumes dans chacune des villes que vous rencontrerez car elles pourront vous téléporter dans les villes où vous les avez achetées, quelle que soit la distance.

- Sauvegardez lorsque vous gagnez une arme spéciale ou une grosse somme d'argent, car ainsi vous n'aurez pas besoin de recommencer depuis le début si vous mourez.

- Après avoir trouvé vos trois amis, allez faire un petit tour du côté de la mer "Poine" ; sur les lieux, tuez quelques "Sea Dragon". Vous aurez des surprises.

Ensuite, allez au Mont "Ageror", placez-vous sur le petit carré de désert et appuyez sur B, choisissez "Iron Arms", là, vous trouverez la première clef. De ce point de désert, avancez de seize carreaux vers la gauche, répétez la même opération, avancez ensuite de dix carreaux vers le nord, même opération et là, pour aller voir le chef, avancez de six carreaux vers la gauche et appuyez sur B. Là, attention vous touchez au but ; avancez vers le haut et la gauche et prenez l'escalier. Ici, allez en bas et à droite.

A un moment, vous serez obligé d'aller vers la gauche, allez-y sinon vous tomberez à "Julus".

Maintenant, allez toujours en haut à gauche et avant de prendre l'escalier, prenez des herbes. Maintenant, à vous de jouer et j'espère que vous aurez pensé à prendre de la magie sinon... recommencez.

MAKAIMURA

- Cette astuce vous permet de savoir sur quel signe japonais appuyer pour avoir le mot de passe.

Deux coordonnées donnent le signe.

Pour les codes tableaux de 7 sur 5 coordonnées :

1 2/5, 1/4, 5/1, 7/2	1/3, 2/4, 2/5, 4/4
2 5/1, 6/5, 6/1, 2/1	6/5, 7/1, 2/2, 2/4
3 6/3, 5/1, 4/4, 3/1	5/2, 1/2, 6/1, 5/4
4 2/5, 3/5, 1/2, 6/1	3/1, 3/1, 7/2, 1/2
5 2/3, 4/2, 3/1, 6/3	7/1, 5/1, 3/3, 1/5
6 4/5, 5/2, 5/5, 5/5	6/1, 1/3, 2/3, 5/1
7 2/3, 2/2, 6/4, 6/1	2/4, 6/1, 4/3, 1/2



MAZE HUNTER 3 D

- Dès que Game Over apparaît à l'écran, pour recommencer au tableau précédent, appuyez sur les boutons 1 et 2, et en haut à gauche simultanément.

- Pour obtenir une vie supplémentaire : lorsque vous prenez le bâton, qui automatiquement donne un coup, attendez qu'une bestiole vienne face à vous pour le prendre. Il tapera votre ennemi et vous accroitrez vos chances de réussite.

- Il y a un Select Round : à la page de présentation, appuyez en haut à gauche et sur les deux boutons en même temps.



MEGA MAN

- Voici quelques passwords :

tableau 2 : A2, A4, B3, D1, D2.

tableau 3 : B2, B4, C1, C3, C4.

tableau 4 : A3, B2, B3, B4, C4.

tableau 5 : A2, A3, B4, C2, C3.



- Pour éliminer Fireman et récupérer son pouvoir électrique, faire au mot de passe : A1, A4, B3, D1, D2

- Pour aller au niveau du Dr Willy, voici un code : A2-A3-B4-C2-C3

- Le code après avoir tué Elecman est A2, 4B, 3D1, 2. Après Iceman : A1, B4, C1, D2, 4. Après Fireman : A2, 3C, 1D2, 3. Pour aller dans la base terrestre de Dr Willy, le code est A2, 3B, 4C2, 3.

MICKEY MOUSE II

- Stages de 2 à 2B :

TEST	DATE	UNIT
GAME	ZOOM	SONG
SHIP	DISK	TYPE
RACE	GOLD	LOVE
WORD	ZERO	NOTE
SHOP	FIRE	JAZZ
SIZE	ROOT	HELP
QUIZ	READ	KING
DOLL	TAPE	GIFT



MEGA TRAX

- Voici les codes des circuits supplémentaires en mode "Easy" ou "Hard" :

Circuits 11 : HGLY

Circuits 12 : Q44E
Circuits 13 : WHCM
Circuits 14 : TVGZ
Circuits 15 : SNDN
Circuits 16 : B16A



MASTER OF MONSTERS

- Alors là, les mecs, si après cette bidouille vous venez vous plaindre que les jeux de rôles vous sont interdits, c'est que vous êtes vraiment exigeants...

Pour jouer en version anglaise et éviter de déchiffrer les signes japonais, il vous suffit d'appuyer sur les boutons A, B et C et d'aller en haut à droite. Puis sans rien avoir relâché, appuyez sur Start.

Le jeu sera alors en anglais.



MESOPOTAMIA



- Round and Sound Select, deux bidouilles en une. Quand on vous demande votre date de nais-

sance, mettez le 25 août et appuyez sur 1, puis faites Bas, Run et 1. Vous verrez normalement l'écran s'emplit d'écritures multicolores.

Il y a aussi un jeu de tir caché dans ce jeu ; après avoir fait la bidouille précédente, appuyez sur Select, puis simultanément sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, 2, 1, et l'écran deviendra rouge. Une fois l'écran rouge, appuyez sur 2, et sans relâcher, sur : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, 2, 1, et voilà un shoot'em up.

MERCS

- Dans le mode "Original", quand vous possédez plusieurs "Mercs" qui ont leur jauge de vie quasiment vide, si votre "Merc" trouve une trousse à pharmacie, n'attendez pas que la jauge arrête de se remplir. Mettez la pause, choisissez rapidement un autre "Merc" et sa jauge de vie montera aussi.

Effectuez cette opération pour tous vos "Mercs" un peu fatigués.

Cette astuce est dure à réaliser avec les poulets, les gigots, etc...

Elle est beaucoup plus simple à réaliser avec les boîtes à pharmacie de couleur jaune.



MISSION IMPOSSIBLE

• Voici quelques mots de passe pour Mission Impossible :

Niveau 2 : HMFPR

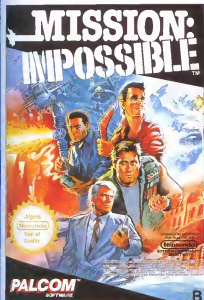
Niveau 3 : KMVW

Niveau 4 : XDGJ

Niveau 5 : TVJL

Niveau 6 : QBYZ

L'ordinateur boss final : MTON



MAD MAX

• Entrez "MXX" comme mot de passe.



MIDNIGHT RESISTANCE

• A la page de présentation, appuyez sur A, B, C et Start en même temps ; vous arriverez directement au deuxième niveau.

Ensuite réappuyez sur A, B, C et Start en même temps et vous irez au troisième niveau, ainsi de suite jusqu'au dernier niveau.



MISS PACMAN



• Au début du jeu, appuyez sur Pause. Puis appuyez sur Option 1, B, B, A, A. Si vous voulez avoir des éclairs infinis qui permettent d'accélérer la vitesse de Mrs Pacman, il faut appuyer sur Pause. Ensuite, appuyez sur A, A, B, Option 1, A, A, B, Option 1.

Durant le jeu, faites une pause puis B, B, B, A, A, Option 1, B, B, B, A, A, Option 1 et enlevez la pause. Cela vous donnera cinq vies supplémentaires mais ne peut se faire qu'une seule fois par partie.

En mode normal, mettez Pause et appuyez sur A, A, B, option 1, A, A, B, Option 1. L'éclair apparaît en haut de l'écran. Revenez au jeu en pressant B, vous aurez droit à une incroyable accélération.

MURDER CLUB

• Pour jouer en anglais, il faut, après la page de présentation, devant la jeune fille, presser le bouton 1. Dans le menu, faites une fois Gauche. Quand une phrase en japonais apparaît, pressez le bouton 1. Devant l'image du revolver, réappuyez sur le bouton 1, puis allez une fois à droite. Sélectionnez la première phrase et pressez le bouton 1. Deux phrases apparaissent. Choisissez celle du bas et pressez le bouton 1. Le jeu sera à partir de ce moment entièrement en anglais.



MY HERO



• A plusieurs endroits, quatre petits chiens vous attaquent. Frappez les trois premiers à l'aide du coup de pied bas, sautez par-dessus le quatrième sans le toucher et, pour obtenir une vie supplémentaire, tapez-le par derrière ou bien sautez derrière un lanceur de couteaux et donnez-lui un coup de poing dans le dos.

• Lorsqu'une bouteille arrive à votre portée, frappez du poing ou du pied, cela vous permettra de balayer vos adversaires.

• Pour avoir deux vies à chaque fois que vous passez un tableau, quand vous êtes au chef, n'utilisez que le coup de pied.

METROID



- Dès le départ, allez vers la gauche de l'écran, vous trouverez une sphère qui vous permettra de vous transformer en boule quand vous appuyerez vers le bas de la manette.

Le rayon de glace :

- Dès le début, allez à gauche.
- Prenez la boule.
- Droit devant vous jusqu'au premier niveau vertical.
- Montez.
- Prenez la première porte à droite.
- Continuez tout droit.
- Franchissez cinq portes.
- Bombardez le sol.
- Descendez.
- Tournez à gauche.
- Tout droit.
- Prenez cette arme indispensable qui se trouve derrière la porte rouge.

- Si un Metroid réussit à vous attraper, mettez-vous en boule et lâchez deux rafales de bombes en restant à la même place ; vous deviendrez alors de couleur normale. C'est à ce moment qu'il faudra sortir du Metroid. Le plus efficace est quand même d'utiliser le rayon de glace pour les immobiliser.

- Pour avoir le rayon longue portée dès le début, tournez à droite jusqu'au niveau vertical. Montez et franchissez la porte sur la gauche. Vous découvrirez alors le rayon longue portée dissimulé derrière l'autre porte rouge.

- Jouez avec Samus la guerrière quand vous utilisez ce code :
Justin Bailey souligné par les petits tirets bleus.

- Essayez donc ce mot de passe. Le résultat pourrait peut-être vous intéresser.

999999 999999 KKKKKK KKKKKK

- Avec ce code, vous n'aurez plus qu'à tuer "Mother Brain" et à découvrir le vrai visage de "Samus Aran" le héros ou plutôt l'héroïne.

3 - - V Z 7 E X L - O N
E - Z 9 Q 7 0 0 2 M J L

- Voici le code pour avoir toutes les options, six tanks d'énergie, 250 missiles et pour vous retrouver au stade final :

V--X-z-e69
t-qn3moom07j

- Ce mot de passe vous permettra de commencer dans la base contrôlée, en femme, avec le maximum de containers d'énergie et de missiles :

0M2sz 7x2-Nw
1oT-wW 0c00z-

- Voici le bon mot de passe pour arriver au dernier monde avec l'héroïne et tout un tas d'options :

1uLd7 Kbp0-e
39tyrX 0000aQ

MILITARY MADNESS

- Voici les codes des différents niveaux :

Niveau 1 : REVOLT
Niveau 2 : ICARUS
Niveau 3 : CYRANO
Niveau 4 : RAMSEY
Niveau 5 : NEWTON
Niveau 6 : SE
Niveau 7 : SABINE
Niveau 8 : ARATUS
Niveau 9 : GALIOS
Niveau 10 : DARWIN
Niveau 11 : PASCAL
Niveau 12 : HALLEY
Niveau 13 : BORMAN
Niveau 14 : APPOLO
Niveau 15 : KAISER
Niveau 16 : TO
Niveau 17 : MILTON

Niveau 18 : IRAGAN
Niveau 19 : LIPTUS
Niveau 20 : INAKKA
Niveau 21 : TETROS
Niveau 22 : ARBINE
Niveau 23 : RECTOS
Niveau 24 : YEANTA
Niveau 25 : MONOGA
Niveau 26 : ATTAY
Niveau 27 : DESHTA
Niveau 28 : NEKOE
Niveau 29 : ERATIN
Niveau 30 : SOLEIS
Niveau 31 : SAGIE
Niveau 32 : WINNER



MOTO ROADER 2



- Pour changer de musique durant le jeu, faire Pause et appuyer sur Select ; vous pourrez choisir la musique qui vous convient en appuyant sur le bouton 2.

- Pour obtenir 50 000 dollars, pendant la sélection de la difficulté du jeu, appuyez sur Select, puis, sans relâcher ce bouton, appuyez sur Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite et sur le bouton 2.

MR HELI

- Pour obtenir au maximum 99 crédits, appuyez sur les touches : Run, I, deux fois sur II, et I. Si vous pressez de nouveau le bouton I vous verrez votre crédit augmenter.

- Run pour démarrer.

- Pour écouter toutes les musiques, même opération mais cette fois-ci inverser la touche I et la touche II.



N

NEW ZEALAND STORY



- Arrivé au premier monstre (la baleine), et afin de ne pas vous faire toucher, allez directement derrière elle avec le vaisseau et attendez. Lorsqu'elle ne tire plus, allez sur elle et vous apparaîtrez dans son corps.



NAVY BLUE

- Encore et toujours des mots de passe :

Niveau 5 :	MEYMOYOJ
Niveau 10 :	EKKJFMUR
Niveau 15 :	MGFKOYLI
Niveau 19 :	MVALMESX
Niveau 25 :	YLTHCMCP
Niveau 34 :	MUGOSEQY
Niveau 40 :	MABPKYPD
Niveau 45 :	YPLECHIQ
Niveau 50 :	YLSZFMDP
Niveau 55 :	YLSBEMHO
Niveau 60 :	YPODAMHO
Niveau 65 :	MBXNOYOG
Niveau 75 :	YLQVCMIL
Niveau 80 :	ETRCFMBQ
Niveau 85 :	ELRBXMHO
Niveau 89 :	YLNFEMHQ
Niveau 95 :	MDWROYOC
Niveau 100 :	FTMVMCT
Niveau 106 :	FTMELMHK



NINJA WARRIOR



- Pour le Sound Test, faites ceci : à la page de présentation, appuyez sur Select. Les options vont défiler. Appuyez jusqu'à obtenir les options. Laissez appuyé sur Select, attendez 3 secondes et tout en restant appuyé sur Select, pressez Run pendant 2 secondes, puis lâchez tout.

NEMESIS



- Pour avoir à n'importe quel moment deux options plus l'écran de protection et le laser, faites : Pause, puis Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A et Start.
- Faites une pause pendant le jeu, et appuyez sur les touches suivantes : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bouton B, Bouton A. Vous n'aurez plus qu'à enlever la pause pour avoir toutes les armes. Attention, cela ne marche qu'une seule fois par partie.
- La meilleure arme est le tir double (pouvoir D) et non le laser (pouvoir L) qui fait une pause après chaque tir.
- Pour le premier monstre, mettez-vous au-dessus des deux derniers 0 de votre score et tirez tout le temps. Ne bougez que très peu.

NINJA GAIDEN

- Quand "Tecmo Presents 1989" apparaît sur l'écran, pressez en même temps Gauche, Bas, A et B. Puis pressez Start pour commencer le Test Son.



NAM 1975



- Lorsque vous avez épuisé tous vos "Continues", débranchez la manette du port 1, et mettez-la sur le port 2. Ensuite appuyez sur Start.



NECTARIS

- Voici le mot de passe du neuvième niveau : **GAIOIS**



NAXAT OPEN



- Au lieu d'inscrire votre nom, tapez **HELIKO** et vous aurez l'immense plaisir de faire jouer une charmante demoiselle.



NINJA SPIRIT

- Lorsque le titre apparaît, appuyez sur les boutons suivants : 2, 1, 2, 2, 1, 2, Select, Run. Vous aurez ainsi un tableau de sélection vous permettant de choisir le stage de départ en appuyant sur 1 et en restant appuyé sur le bouton Select.

- Voici comment battre les deux premiers monstres :

- Premier : très facile ; vous sautez très haut et vous lui tirez dans la tête avec les bombes.
- Deuxième : vous attendez qu'il fonce vers vous, vous tirez avec les bombes et vous sautez pour l'éviter, puis vous refaites la même chose.

- Certains trouveront la dernière partie assez dure et longue, mais non car je vais vous donner un "cheat" pour diminuer le temps de descente dans la grotte. Lors de la page de présentation appuyez sur les touches 1, 2, 2, 1, Select et Run. Vous verrez apparaître "Do you play Mr Heli ?".

- Pour zigouiller le troisième monstre, il faut être deux et posséder les bombes rapides. Alignez-vous en hauteur à gauche de l'écran, votre partenaire au minimum au-dessus de vous et tirez. Le sixième monstre est très facile. Vous vous mettez sur le rocher et vous tirez, c'est tout.

- Pour tuer le premier monstre : laissez courir le Ninja qui possède la capsule détruisant tous les ennemis, tuez-le devant le monstre quand il sort et prenez la capsule.



NINJA GAIDEN



- Pour la fin du 4ème niveau après avoir battu les catcheurs et les 3 latteurs, il y a le boss de fin de jeu. Pour le battre, il faut se mettre en-dessous de lui, attendre qu'il vienne, puis une fois à niveau, taper. Lorsqu'il sera coincé dans la droite de l'écran, mettez-vous également à droite sur lui et tapez dès qu'il se relève.

- Lorsque vous arriverez jusqu'au premier big boss, restez sur la barre, il tombera dans le trou et vous arriverez au tableau 2.

NINJA GAIDEN

• Voici les codes vous permettant de commencer à n'importe quel niveau :

Niveau 2 :	NINJA
Niveau 3 :	GIDEN
Niveau 4 :	DRAGON
Niveau final :	SWORD



• Pour tuer le monstre du premier tableau : quand vous êtes en face du monstre et qu'il lève son gourdin, tapez-lui dessus, allez en arrière. Il va lever son gourdin, retournez-vous et tapez-lui dessus jusqu'à ce qu'il meurt.

• Pour tuer le monstre du deuxième tableau : il faut déjà trouver le tir à trois boules. Mettez-vous en bas à droite de l'écran et tirez jusqu'à ce qu'il meurt.

• Pour tuer le monstre du troisième tableau : mettez-vous en bas à gauche de l'écran, dès que le monstre tire, sautez et tirez.

• Pour tuer le monstre du quatrième tableau : tuez l'homme au tapis volant, ensuite trois têtes sortent de celle du dragon, mettez-vous sur la tête du dragon et quand les boules tournent, sautez et tirez jusqu'à la mort. Il faut avoir l'arme avec les trois boules.

• Pour tuer le monstre du dernier tableau : celui-ci se transforme en trois monstres. Pas de problème pour tuer le premier et le deuxième ; pour le troisième, celui-ci lance six boules de feu, restez sous sa tête, dès que les boules arrivent vers vous, sautez et tirez sur lui.

NEW ZEALAND STORY

- A la fin du stage 1/1 montez le plus haut possible, et tirez sur la gauche, en sautant sur place. Une porte apparaîtra sur le mur. Sautez dedans... Ce passage mène à la fin du 1/4. Après avoir pris le passage, allez à droite, dans l'eau, montez jusqu'au dernier étage, mais ne montez pas sur la plate-forme où sont les ennemis. Allez à gauche, passez sous la salle du monstre de fin, sans arrêter de tirer. Une porte apparaît vous menant au 2/4. A la fin du 2/4, tirez à l'opposé de la salle du monstre et allez-y. Une porte apparaîtra. Elle vous mènera au 3/1.



NINJA GAIDEN



- Pour avoir 6 vies au lieu de 3, faites, à la page de présentation : Bas et bouton 1 en même temps en restant appuyé pendant 3 secondes ; les textes de la page de présentation deviendront alors bleus.
- Toujours à la page de présentation, si l'on fait en même temps Bas, Select, bouton 1 et bouton 2, les textes japonais seront remplacés par des textes anglais.

NAVY SEALS



- Pour pouvoir changer de niveau, il vous faut inscrire CPC dans la table des high scores. A la partie suivante faire Pause et appuyer sur la flèche du haut.



NEMESIS II



- Mettez le jeu en pause, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, bouton B, bouton A et Start. Ainsi, vous aurez toutes les armes possibles mais cela ne fonctionne qu'une fois par partie.
- La meilleure arme est le tir double (pouvoir D) et non le laser (pouvoir L) qui fait une pause après chaque tir.
- Pour le premier monstre, mettez-vous au-dessus des deux derniers 0 de votre score et tirez tout le temps. Ne bougez que très peu.

NEMESIS - GRADIUS



- Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, 2, 1, et enlevez la pause, vous aurez alors toutes les armes les plus puissantes pour éclater tous vos ennemis.

OPERATION WOLF



• Pour franchir le cap de la jungle, c'est-à-dire le level 2, c'est très simple. Lorsqu'à la fin du tableau apparaît le gros bonhomme avec son otage, il faut tirer précisément sur son visage quatre ou cinq fois. Attention de ne pas toucher l'otage, sinon vous perdez de la vie qui est si précieuse dans les niveaux supérieurs.

• Après l'écran de titre, il y a quelques lignes blanches sur fond noir. Appuyez sur 2 et vous aurez l'heureuse surprise de pouvoir modifier la vitesse du viseur.

OUT RUN



• A la page de présentation, appuyez sur 1, sur 2, et sur Start. Votre petite amie sera bouche bée de vous voir finir le jeu, même en conduisant comme un pied, car vous aurez le : "No time over mode". A noter que cette bidouille ne fonctionne pas en versus mode.



OSMATUTJIN

• Pour choisir le niveau de difficulté, à la page de présentation, laissez le bouton A enfoncé. La première fenêtre tournante apparaît dans un chiffre (1) ; il suffit de le sélectionner (1-3) avec la commande de direction Haut.



OPERATION C CONTRA

• Au début du jeu, attendez que "Opération c" soit écrit et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A puis faites Start et choisissez votre niveau comme pour Contra sauf que cela donne 10 vies.

• Voici comment battre le boss (l'araignée géante) du quatrième niveau. A un moment du jeu, on arrive à un terrier d'où sortent trois araignées indestructibles. Inutile de tirer dessus ! Par contre, tirez sur le prochain terrier identique à celui-ci jusqu'à ce qu'il en sorte l'arme "H", celle qui va directement sur l'ennemi. Essayez de la conserver jusqu'au boss, et, arrivé à celui-ci, allez dans le coin en bas à gauche. Lorsque l'araignée est à droite ou au milieu de l'écran, tirez vers la droite. Mais lorsqu'elle est juste au-dessus de vous, tirez vers le haut. Répétez ces manœuvres jusqu'à ce qu'elle meurt, les rayons laser ne vous touchant pas à l'endroit où vous êtes placé.

• Pour combattre le sous-marin, le premier gros tank et le premier monstre :

- 1) Pour le sous-marin, mettez-vous vers la droite et évitez les balles qui viennent vers vous ; cette position est plus facile. Attention : ne vous mettez pas complètement à droite car des androïdes peuvent venir par derrière.
- 2) Pour le premier gros tank qui arrive de bas en haut, il faut absolument les missiles et vous devez vous mettre vers le haut à gauche. Attention : comme pour le sous-marin, ne vous mettez pas complètement à gauche.
- 3) Pour le premier monstre, après les premières montagnes, il faut que vous soyez à 100 pour 100 à droite l'arme braquée vers la gauche et en position rampage. Attention : l'arme -H- est indispensable pour le gros monstre de la fin du level 3, sautez sur le vaisseau qui est à terre et tirez sur le monstre qui vole.



OUT RUN 3D



- A la page de présentation, appuyez deux fois sur Pause et vous accéderez au Test Son.
- Pour avoir une meilleure accélération, lâchez l'accélérateur (fire) avant de passer la vitesse.

• Pour avoir les routes les plus faciles, il faut prendre le chemin de droite à chaque fourche.

OVERRIDE



- Pour trouver le "Sound Test", il faut appuyer sur Run et Select simultanément durant la page de présentation.

• Sur la page de présentation, pour choisir votre stage de départ, faites dix fois Reset, puis :

- pour le niveau 2 : Haut et Run
- pour le niveau 3 : Select, Droite et Run
- pour le niveau 4 : Select, Bas et Run
- pour le niveau 5 : Select et Gauche
- pour le niveau 6 : Select, Diagonale Haut-Gauche, et Run.

• Voilà comment passer les monstres de fin de tableau :

Tout d'abord, il faut avoir le maximum de boules rouges. Ensuite, pour le premier, aucun problème. Pour le second, utilisez le super Power, quand le vaisseau est au centre et rechargez-vous sur les côtés. Pour le troisième, idem, utilisez le super Power. Pour le quatrième, utilisez le Power quand il tire au laser, et rechargez-vous sur les côtés en évitant ses tirs. Pour passer le cinquième niveau, utilisez le Power tout au long du niveau et pour le vaisseau final. Pour le dernier niveau, utilisez les techniques ci-dessus. Pour le dernier monstre, utilisez le Power et rechargez-vous dans le coin supérieur gauche (le tir latéral est une bonne aide).

ORDYNE



- Il est vivement conseillé d'appeler toute la famille pour faire ce code : allumez la console en maintenant enfoncée la touche Run. Appuyez tout en pressant 5 fois sur la touche Select, toujours sans relâcher Run.

Appuyez sur les boutons 1 et 2 en même temps, et, sans rien relâcher, faites tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous aurez droit alors à un magnifique tableau d'options. Pour descendre, appuyez sur Select puis Run.

OUT RUN

- Faites Droite, Gauche, Bas, Haut, avec le manche du joystick pendant l'écran Select Round, et vous pourrez écouter les 4 musiques sans jouer. Pour écouter la quatrième musique, faites comme ci-dessus puis dirigez le manche vers le bas tout en appuyant sur le bouton 1.

• Il existe un moyen de gagner en puissance d'accélération. Lorsque vous êtes sur le point de passer de la vitesse normale à la plus rapide (how de hight), relâchez le bouton 2 et passez alors à la vitesse supérieure. Vous atteindrez beaucoup plus vite la vitesse maximum...

• Pour finir le jeu, prenez ces directions : tournez à gauche à la première, ensuite à droite, puis encore à droite et enfin à gauche. Le parcours sera plus simple et plus facile.

• Si vous prenez toujours à droite aux bifurcations, le jeu sera plus facile.

• Au titre, pressez sur Start ; quand le tableau avec la main et la radio apparaît, faites Droite, Gauche, Bas, Haut. Vous pourrez écouter les musiques.



ONSLAUGHT



- Allez au menu d'options et choisissez l'effet 3. Puis, pressez rapidement et simultanément les boutons A, B et C jusqu'à ce que les mots "Cheat On" s'affichent dans le coin inférieur droit de l'écran.



P

P-47

• Pressez les touches I et Select à la page de présentation, puis perdez toutes vos vies. Ensuite maintenez enfoncées les touches Select, I, et Run en même temps. Vous aurez alors la possibilité de continuer à jouer huit fois.



PAC LAND

• Pour obtenir le mode debug secret. A l'écran de présentation, tenez les touches Select, I, II enfoncées tout en pressant Start. Ensuite sélectionnez Skip Level, pressez Start pour commencer à jouer. Lorsque le tableau de level Skip (téléporteur) apparaît, pressez la touche Bas 100 fois et les mots "No Hit" apparaîtront en-dessous du mot skip. Vous pouvez maintenant commencer à jouer sans avoir peur des fantômes. Il n'y aura plus de collisions.

• A la page de présentation faire 1, 2, Haut et Run. Vous verrez alors un Pacman. Refaites 1, 2, Haut et Run, choisissez le nombre de Pac et mettez ce qu'on vous donne sur ON, ensuite faites comme d'habitude. Vous pouvez choisir le niveau où vous voulez commencer, en tournant à droite ou à gauche. Pour être invincible faites 100 fois Bas à la même page, là où vous voyez le niveau où vous allez commencer.



PAC LAND

• Trip 1 et 2 :
Poussez la quatrième borne d'incendie par derrière pour récupérer le chapeau.

• Trip 3 :
Poussez le premier cactus par derrière pour récupérer le chapeau.

• Dans tous les tableaux avec bornes d'incendie, sautez dessus puis ressautez en l'air pour avoir des fruits.

• En sautant sur un tremplin, appuyez de nombreuses fois vers la droite, pour qu'il reste plus longtemps en l'air.

• A la fin d'un tableau, sautez de nombreuses fois en l'air pour gagner des points.

• De retour dans votre famille, ne cessez pas d'appuyer sur le bouton A tout en avançant. Cela évite de se faire tuer.



PACMAN



• A la page de présentation appuyez sur la touche Gauche ou Droite du paddle : vous verrez alors un petit sigle apparaître : ceci vous permettra de voir l'écran en entier !!!

PAT RILEY BASKET BALL

• Pendant la présentation du jeu, maintenez les boutons A et C avec le control-pad vers le bas, puis faites un Reset. Cela vous donnera dix-sept points d'avance sur l'autre équipe. Si cela ne marche pas, essayez encore une fois !



PENGUIN BOY

• Voici quelques codes :

Niveau 5 : AD1990
Niveau 9 : EB5408
Niveau 13 : BF8163
Niveau 17 : DA2945
Niveau 21 : FC3876
Niveau 25 : ED0492
Niveau 29 : CA4217
Niveau 33 : DF9721



PHELIOS



- Lorsqu'apparaîtra à l'écran "Chapter 1, Devil In Diros", appuyez dans cet ordre sur les boutons C, A, B, A, C, A, B, A. Vous aurez neuf vies au lieu de trois.

"Dans le quatrième stage, vous pouvez faire le plein de vies quand vous combattez le boss Antaeus, allez à l'extrême droite, tirez rapidement pour détruire ses mains ; vous obtiendrez des points et des vies.

PSYCHO CHASER



- Pour avoir accès au Sound Test, à la présentation, appuyez 3 fois sur Reset, puis appuyez sur 7 fois sur Select et sur Run. Après avoir effectué toutes ces opérations, prenez le Sound Test N°1F et appuyez 8 fois sur Run. Vous pourrez alors commencer à n'importe quel niveau. Après tout cela, appuyez sur les boutons I et Run simultanément, vous deviendrez invisible.

- Chaque fois que le monde continu apparaît, faites trois fois Run-Select en même temps puis appuyez sur I et Run, ainsi vous aurez toujours 5 crédits.

PILOTWINGS



- Bonus stages : vous pouvez accéder à ces stages spéciaux en

effectuant certaines manœuvres au niveau du Rockbelt et du Parachute. Ignorez tout simplement les rings et autres objectifs de ces niveaux et placez-vous au-dessus de la zone d'atterrissage. Si vous pouvez faire un atterrissage parfait (soit 100 points) sur cette petite portion, vous aurez accès direct au bonus stage. Dans ce stage spécial, avec le Rockbelt, sautez sur les trampolines pour attendre le P Power avant d'atterrir au centre de la cible. Pour le Parachute, vous serez transformé en

pingouin, les eaux seront séparées par des cordes. Touchez-les pour gagner tout plein de points supplémentaires.

Codes :

Level 1	: 000000
Level 2	: 985206
Level 3	: 394391
Level 4	: 520771
Level 5	: 108048
Level 6	: 400718
Level 7	: 773224
Level 8	: 165411
Level 9	: 760357
Héli Mission	: 882943

Il ne vous reste plus qu'à faire la mission en hélicoptère ; un conseil : n'attaquez pas les canons de front, essayez de les atteindre en tournant. Puis admirez le défilé final.

PUZZNIC

ITOH NIWA
SANA ITOH
GOTA GOTO
DOM- DOKO
PUSA NIC
TUPO NYAN
SUN DOKO
SUN TATA
TAKA NINE
NISI YAMA
DARI US-
FLIP PULL
NAOH I-N-
TUTA NISI
MOGU MOGU
TOMO YO-H
TAKA SUZU
AKIT OSHI
HORI MOTO
BABU CHAN
DOKU GASU
SUGA PEE
INEM URI
SEKY ITOH
SERA HOSI
MURA SHI
ABU TOKO

RONI OJII
SANT O-OB
AASA NGA
SUND EIMA
SITA MARU
NINT ENDO
ASU KONG
CHAS E-HQ
BAKA TOMO
KODO MONI
MAKE RUNA
HATT ORI
MEIJ IN-
DONT MAID
UCHI MURA
NOGU NOGU
TENT SUKI
PCNO SCI
KYOM O-
ICHI NICH
IGAN BARO
PASS WORD
MINA SAMA
NO-O KAGE
DEN ANTO
KASH IAGA
RIMA SITA

THAN KYOU
MAID OOKA
IAGE ITAD
AKIM ASHI
TEAR IGAT
OUGO ZAIN
IMAS U-DO
DMOH IKIT
ATEN OHOD
O-YO ROSH
IKVO NEGA
IMOU SMIA
GENA SU-
YONJ NME
NNO- SAIK
OUTO KUTE
NWA NANT
ENDE SHOU
HAGA KIWO
OKUT TEKU
DASA I-CH
USEN DEJU
UMEI SAMA
NI-T AITO
TOKU SEIN
O-PR ESEN
TWO SASH

IAGE MASJ
NAO HAPP
YOWA WASS
OUWO MOTT
EKAE SASE
TEIT ADAR
SAYO CHAN
SHID OSMI
OTAY ORI
KUDA SAI
MOUS UKOS
MIDE OWAR
IDAK ARA-
GANB ATTE
CHOD AINE
INVA DER
YORO SIKU
MONI AGE
FUTO MOMO
MIMI TABU
HARA HORO
HIRE NARE
SUKI YAKI
PUJI YAMA
TENP URA
HARA KIRI
DOMO DOMO

SABU KITA
JIMA JOJI
YAMA MOTO
JIJA TATA
JUNY A-N-
MOHI KAN
HARI KIRI
FAMI COM
SAMU RAI
OGEI CHAN
KOGA YUJI
HARU KUNN
NAO- SAN-
TERI YAKI
SHOU TARO
KATU TATU
KORE NITR
SAIS HUU-





STAGE 1

Premier niveau : tout au début, dirigez-vous vers l'extrême gauche du tableau, sautez, retombez sur la tête et emparez-vous de la première fleur, puis attrapez la grosse fleur qui vole : vous bénéficierez d'une autre vie.

Deuxième niveau : avancez le plus vite possible quand vous êtes vert. Pas de passage secret.

Troisième niveau : à la fin de ce tableau, sautez, retournez-vous puis retombez sur la tête du dragon. Ensuite, bondissez sur sa langue.

Quatrième niveau : au fond du dernier grand bassin reposent un cœur et une vie. Il y a un tunnel juste au-dessus, empruntez-le : au bout se trouve une autre vie. Puis, en sortant de l'eau, détruisez les briques, descendez et à côté de l'ascenseur, sautez au-dessus du mur de droite : encore une vie. Le monstre : sautez-lui sur la tête et retournez-vous, jusqu'à ce qu'il meurt.

STAGE 2

Premier niveau : il se peut qu'il y ait des passages secrets, qui se situent dans les portes formées de blocs de pierre. Entrez-y en appuyant sur la flèche du haut du joystick.

Deuxième niveau : à la quatrième plate-forme au-dessus de l'eau, laissez-vous retomber à un certain endroit sur la tête : une fleur apparaîtra, prenez-la et vous obtiendrez une autre vie.

Troisième niveau : allez tout en bas à gauche du tableau, mettez-un coup de boule dans le mur et une porte fera son apparition. De même en haut, à droite et en bas à droite de ce tableau.

Quatrième niveau : dans les sables mouvants, lorsque vous avez mangé de la viande, essayez le plus possible de geler vos ennemis en vous retournant par terre.

Cinquième niveau : essayez de demeurer sur les plates-formes du haut. Vous perdrez ainsi moins d'énergie.

Sixième niveau : vous pouvez gagner une vie. Allez tout à gauche de l'écran, au début, puis retournez-vous.

Septième niveau : allez tout en haut, à gauche de l'écran, sur l'arbre soit à votre disposition une vie et un gros morceau de viande. Le monstre : il y en a deux. L'un est faux, l'autre non. Retournez-vous sur la tête du vrai.

STAGE 3 :

Premier niveau : dans ce niveau, se trouvent deux passages secrets se situant dans les portes formées par les rochers.

Deuxième niveau : si vous arrivez à passer sur l'autre rive (tournez pour aller plus loin), au-delà, se trouve une vie.

Troisième niveau : vous allez rencontrer les rochers bleus. Cassez-les à coups de boules et entrez.

Quatrième niveau : tapez sur la glace dans le renfoncement à droite et vous aboutirez à un passage secret. De plus, il y a une vie dans un couloir de glace en haut à droite du tableau.

Cinquième niveau : deux passages secrets : l'un au fond et à droite du premier bassin. L'autre : même chose, mais

toutefois, pour y pénétrer, vous devrez tomber la tête la première sur les briques bleues. De plus, une vie est incluse dans le bassin, au fond d'un creux. Pour la trouver, laissez-vous tomber sur la tête un peu partout dans cette anfractuosité ; lorsqu'une fleur apparaît, saisissez-la et emparez-vous de la vie. Le monstre : laissez-vous tomber sur sa tête en évitant ses poings. Surtout, ne restez pas en-dessous de lui, vous perdriez trop d'énergie.

STAGE 4

Premier et unique niveau : pas de passage secret.

Un conseil : avancez le plus possible lorsque vous êtes tout vert et essayez de geler vos ennemis le plus souvent possible. Le monstre : même tactique que pour les précédents afin de le tuer (évitiez ses coups de poings).

STAGE 5

Premier niveau : il existe des portes : essayez de les franchir, elles cachent des passages secrets.

Deuxième niveau : avancez surtout quand vous tournez à la couleur verte, car ce niveau est très difficile. Sur la deuxième plate-forme, au-dessus de l'eau, retournez-vous, prenez la fleur et ensuite la vie. Là se trouve aussi un passage secret, sur le dernier os avant d'arriver. Donnez un coup de boule sur le mur et entrez.

Troisième niveau : ici les passages secrets sont visibles : les pierres derrière lesquelles ils sont cachés comportent des traces rouges. Donnez un coup de boule dans ces pierres et entrez.

Quatrième niveau : tuez surtout les statues avant d'avancer. Sinon elles ne feront que proliférer.

Cinquième niveau : pas de technique particulière.

Sixième niveau : idem.

Septième niveau : tout en haut à droite se trouve un passage secret, dans la brique rouge et bleue.

Huitième niveau : ici, aucune difficulté.

Neuvième niveau : sur chaque plate-forme de petites cascades ; il y a deux passages secrets. Montez et pénétrez dans la bouche de la statue.

Onzième niveau : entre chaque monstre, sautez dans les galeries : il y a des vies et autres bonus. En ce qui concerne le véhicule à tête de mort, sautez sur son antenne jusqu'à sa mort. Sur la planète, faites surtout attention que le monstre ne vous tombe pas dessus au moment où il redescend. Pour cela, allez à l'autre extrémité de l'écran très rapidement. Pour le tuer, sautez sur son pif en tournant. Et après ça ? Une surprise !

- Au stage du pont osseux, mettez le tir rapide sur votre joystick et sautez en laissant sur le bouton de saut. Vous arriverez à la fin du pont et avancerez de trois stages.

- Dans le deuxième tableau du deuxième niveau, au fond de l'eau tout à droite, donnez un coup de tête dans la terre : il y a un passage secret.

- Sur un mur à droite de l'ascenseur dans la tortue, se trouve une vie.

PHANTASY STAR

• Il existe un moyen d'échapper à tous les ennemis de *Phantasy Star* (même à ceux qui ne vous laissent normalement pas vous échapper). Pour cela, utilisez une baguette magique que vous trouverez dans un magasin à Skeur sur Theozoris. Équipez Noah d'une de ces baguettes en temps qu'arme, et achetez-en une de plus. Puis, lors des batailles, sélectionnez la baguette dans le menu Items. Ce truc fonctionne partout dans le jeu, sauf quand toutes les directions sont bloquées ou lorsque vous affrontez d'imposantes créatures comme Medusa ou Lassic.

• Voici l'ordre de vos amis à prendre :
MYAU – ODIN – NOAH

• Sur les Tarentules, les Antlions, les Sphinx et les Manticares, on peut jeter le sort "Chat". Idem pour tous les dragons avec "Télé".

• Pour l'équipement : à la fin du jeu :
Ahs: Laconian Sword - Laconian Shield - Diamond Armor.
Myau: Silver Faug - Gloves - Trick Fur
Odin: Laconian Axe - Mirror Shield - Laconian Armor
Noah: Erad Mantel - Wand - Laser Shield

• La flûte se trouve dans un cul-de-sac à Gothic.

• La Laconian Sword se trouve dans un donjon sur une petite île sur Palma (il faut l'Hovercraft).

• Le Laconian Shield se trouve dans une grotte située à gauche du plateau en haut de la carte.

• La Diamond Armor s'achète sur Motovia, à Paséo.

• La Laconian Axe se trouve dans le coffre de Médusa ; il faut la tuer.

• Le Mirror Shield se trouve sur une petite île de Motovia, en-dessous de l'Antlion ; faire "Search".

• La Laconian Armor se trouve dans une grotte de Dézaris.

• Pour avoir le Erad Mantel, il faut tuer Maître Tarzimal qui est dans une grotte dont l'accès est bouché par deux lions.

• Le Wand s'achète à Skure, sur Dézaris ainsi que les Gloves, pour Myau.

• Pour trouver le Mirror Shield, l'Hovercraft et Hapsby, il faut que quelqu'un vous en parle (répondez toujours oui et non).

• Pour tuer Lassic, il faut traverser le labyrinthe de Baya Malay. On y trouve le Crystal et la Miracle Key.

- Quand vous verrez le ciel, utilisez le Prism puis les Nuts ; Myau se transformera et vous emportera sur le château flottant dans les airs. Il y aura un petit labyrinthe pas très compliqué au bout duquel vous pourrez tuer Lassic.



PACMANIA



• Pour aller dans un tableau de bonus, il faut prendre le round 1 puis manger toutes les petites pastilles mais surtout pas les grosses. Cela fait, vous entendrez un bruit continu ; vous irez derrière la maison des fantômes et y verrez une pièce d'or. Mangez-la et vous vous retrouverez au tableau de bonus. Dans ce tableau, si vous vous faites attraper par un fantôme, vous passerez directement au round 2.

• Dans le premier tableau (lego bleus et blancs), ne mangez que les petites pastilles jaunes. Quand il ne reste que les grosses pastilles jaunes, une pièce en or apparaît, mangez-la et vous accéderez à une partie cachée.



PARASOL STARS

• Pour avoir 99 crédits, prenez les trois étoiles afin de faire un miracle et quand vous aurez tué le monstre de ce tableau, une porte apparaîtra. Touchez-la, vous verrez un trésor (une pièce de dix francs), prenez-la et vous aurez 99 crédits.

• Pour gagner des crédits, lancez des bulles dans le vide, et quand une pièce de cent francs apparaît, prenez-la, vous aurez un crédit.

• Pour arriver à la fin réelle, quand vous êtes sur l'île des arcs-en-ciel, refaites le miracle avec les trois étoiles ou prenez le collier multicolore qui fait de même. Quand vous aurez tué le monstre, le dragon avec une armure, une clef apparaîtra, prenez-la et vous irez dans un autre monde. Puis vous irez aux enfers pour vaincre un sorcier noir fantôme ; une fois tué, il cédera la place à un énorme monstre qui, mort lui aussi, libérera une baguette magique qui fera revivre la statue. Vous aurez enfin fini le jeu. Pour faire des bulles avec la potion prise contre les monstres, appuyez sur Haut et le bouton sans le tir automatique.



PHANTASY STAR II

- A Dezo, pour avoir les armes à moitié prix, il faut trouver la "Magic Cap" et la mettre avant d'entrer dans le magasin.
- Quelques petits trucs : de temps en temps, faites des raids pour avoir du fric et sauvegardez fréquemment. Servez-vous des spécialités de chacun. Exemple : Kain pour les robots. Dans les combats contre les robots, Rolf and Anna ne sont pas bons. Faites les attaques avec les Storm et Crece gear. Il faut un canon pour Rudocer.
- Dans Uzo Island, pour trouver la Maruera Leaf, il faut aller au cinquième arbre en partant de la gauche. Quand vous avez détruit le Climatorol, retournez chez vous et là, tous vos alliés vous rejoindront.
- Lorsque vous avez passé le donjon Ronron, rentrez chez vous, Shir vous y attend. Prenez-la dans votre équipe et faites-lui atteindre le level 5. Puis allez à Paseo, dans le Tool Shop, rentrez et sortez un grand nombre de fois. Elle va disparaître. Retournez chez vous : elle y est. Regardez ses objets : elle a volé quelque chose. Retournez au magasin à volonté.
- Pendant les combats vus de dos, sélectionnez Nei pour les points de défense, Rudo pour l'expérience, et Amy pour l'attaque. Pressez Droite, Gauche, Bas, Haut et l'ennemi explosera automatiquement.
- Pendant le combat contre le Mother Brain, vous n'avez normalement qu'un tour de jeu. Ensuite il faut attendre entre trois et quatre tours avant de rejouer. Une petite astuce vous permet de réduire la période de jeu de Mother Brain à un seul tour à la fois. Maintenir simplement la touche B enfoncée pendant les combats.
- Faites Pause pendant le jeu. Puis appuyez sur le joystick comme s'il n'y avait pas de pause et vous verrez le jeu au ralenti !
- Cette astuce s'adresse aux possesseurs d'Arcade Power Stick. Pour être invincible, enclenchez le mega-fire sur A et gardez-le appuyé ; le jeu est alors au ralenti et il n'y a aucun ennemi.



PHANTASY STAR III

Cartouche japonaise.

Pour pouvoir commencer réellement à jouer, il faut d'abord atteindre le dixième niveau. A ce moment, allez au niveau du petit lac. Sur le bord de celui-ci, vous trouverez votre première compagne qui est une jeune fille rousse. Ensuite rendez-vous au village où se trouve le bateau. Dans ce village, vous trouverez un vieillard habillé en noir et gris. Parlez-lui et vous vous retrouverez soudain devant le bateau accosté près de la berge. Allez vers le bateau qui se met à avancer vers l'île du milieu. Arrivé sur celle-ci, pénétrez dans la grotte ; vous y trouverez quelques coffres. Puis vous rencontrerez dans une grande salle un de nos personnages qui vous parle puis disparaît, en vous laissant un coiffe. Lorsque la visite de la grotte est terminée, repartez et dirigez-vous vers la grotte près du temple. C'est alors que s'ouvre devant vous un passage permettant, si vous arrivez au bout, d'entrer dans le deuxième monde. L'ouverture de la grotte a été permise grâce à l'un des objets trouvés dans la première grotte. Mais peu importe ! Dans ce deuxième pays, recouvert par la neige, vous voyez un village où vous pourrez vous ravitailler avant de vous diriger vers le sud où vous trouverez, après avoir passé un pont, deux villages détruits. Mettez-vous sur le plus haut, descendez plein sud et... oh miracle, vous disparaissiez dans un nouveau labyrinthe qui lui, vous mène dans le troisième monde (celui des sables). Continuez vers le village (il n'y en a qu'un) histoire d'amasser un peu de nourriture. Ensuite, allez vers la grotte. Arrivé au bout du labyrinthe, vous trouverez votre deuxième ami. Ensuite, revenez au village où vous pourrez acheter, au passage, une arme à six cents fort intéressante. Puis allez vers le donjon et là, au détour d'un chemin au premier étage, faites connaissance avec votre troisième ami. Eh oui, déjà ! Quittez ensuite ce pays pour aller vers le monde de la glace - qui n'est d'ailleurs plus de glace puisque la neige a fondu. Dirigez-vous vers le bateau qui vous emmènera sur une île. Là se trouvent deux villages, allez vers celui qui est le plus au nord. Dès votre entrée, vous aurez une surprise. La musique vous fait penser qu'il y a quelque chose de troublant dans ce village où il n'y a d'ailleurs pas un chat. Si vous vous dirigez vers la seule fontaine du village, vous entrerez dans un labyrinthe à cheval sur le château et sur les sous-sols. Au bout du château, vous trouverez votre dernière compagne. Ne vous inquiétez pas si votre compagnon aux cheveux verts vous quitte un instant et tente de protéger cette dernière. Ce n'est que du bluff. Quelques coups d'épée et tout rentrera dans l'ordre. Pour le reste de votre aventure, maintenant que votre équipe est au complet, à vous de jouer !

PSYCHO WORLD



- Lorsque la page de présentation apparaît, allez en haut à droite et, sans rien relâcher, faites 1, 2 et Start. Tout cool comme résultat, non ?

PSYCHO FOX



- Ouvrez toujours les œufs du côté droit ; ainsi vous ne serez plus obligé de courir après votre double s'il apparaît.

• Au 1-3 avant le monstre, il y a une série de plates-formes rebondissant ; allez dessus et à l'avant-dernière à droite, donnez 3 coups de poings en l'air ; une warp zone se montrera, vous pourrez aller au S-1 ou 4-1.

• Il y a un passage secret au niveau 1-1 qui mène jusqu'au niveau 7-1. Pour le trouver : allez à droite et montez. Continuez à monter. Dès que vous avez un "Psycho Stick", transformez-vous en tigre. Arrivé à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez. Continuez à monter. Quand vous arrivez à un endroit où il n'y a rien à droite, prenez de l'élan et sautez juste au bord. Continuez à droite en montant. Quand pour la troisième fois vous arrivez à un endroit sans rien à droite, mettez-vous au bord et lancez Bird-Gly autant de fois qu'il faut pour qu'apparaisse un trou. Dès qu'il apparaît, sautez à l'intérieur. Allez à droite et descendez. Mettez-vous sur l'espèce de cheminée à bout rouge et accroupissez-vous. Voilà, vous êtes au 7-1.

• Pour passer du stage 1-2 au stage 6-1, il faut, au stage 1-2 aller le plus bas possible. Vous trouvez un mur que vous détruisez et quand le tunnel s'élargit, envoyez votre oiseau dans le ciel. Celui-ci commencera à craquer, envoyez 3 fois l'oiseau et un trou apparaîtra ; sautez dedans et vous vous retrouverez dans un paysage noir ; suivez les ressorts et vous arriverez près d'une bouteille ; entrez à l'intérieur et vous arriverez au stage 6-1.

• Des passages secrets existent ; allez au round 1-3, une colonne de tremplins sera là juste avant le monstre. Montez sur les tremplins et, à l'avant-dernier, lâchez votre oiseau ou tirez. Il faut trois coups ; sautez sur le trou

noir et vous vous retrouverez dans un passage secret.

• Au tout début de la partie, un œuf est dissimulé dans le décor. Pour vaincre le moustique lorsque vous le rencontrez pour la première fois, restez tout simplement là où la bombe apparaît. Attention, quand vous combattez le grand chat : au début ce n'est qu'une pancarte et après il se réveille (sautez sur sa tête).

• Lorsque vous rebondissez sur un ressort qui ne sert à rien, lancez l'oiseau un peu au hasard autour de vous, il y a peut-être un passage secret.

• BIG BOSS :

Placez-vous à droite du canon et dès qu'il touche le sol, tirez un coup. Allez tout à gauche de l'écran, et attendez que l'ennemi tire un éclair. Dès qu'il a tiré, revenez sur le canon pour tirer encore une fois. Placez-vous à droite du canon et tirez une dernière fois. Si vous avez fait, à la lettre, ce que j'ai écrit : vous avez gagné !!!

• Au monde 2-2, à un moment donné, il y a un escalier. Montez jusqu'au deuxième mur. Cassez-le, vous récupérerez une vie. Montez sur le cube et tapez vers la droite, vous vous retrouverez alors dans un passage secret.

• Voici un passage secret pour passer d'un monde à un autre. Quand vous arrivez à la fin du 1-3, à la série de ressorts qui va vers le haut, montez dessus jusqu'aux deux parallèles et allez sur celui de droite ; une fois dessus, sautez et tirez, vous découvrirez le premier passage. En empruntant le passage, avancez toujours tout droit et allez sur la dernière bouteille avec le rouge. Puis, quand vous êtes dessus, mettez la touche Contrôle sur le bas, vous arriverez alors au niveau 4-1.

• Pour finir le jeu plus rapidement, prenez le tigre ou le singe.

PRO WRESTLING

• Pour avoir toutes les chances de gagner le championnat, il faut choisir Staman.

• Pour envoyer votre adversaire hors du ring, attirez-le près des cordes, mettez-vous face aux cordes et frappez-le. Ça y est, il est à terre.

• Pour affronter le Grand Puma, vous devez tout d'abord remporter le titre, puis dix autres combats. Lorsque vous affrontez le Puma, ne tentez aucun déplacement fariélu : vous devez d'abord l'épuiser par des coups de pied puis, à la première occasion, le projeter hors du ring. Évitez-le à tout prix jusqu'à ce que l'arbitre ait compté jusqu'à quatorze ou quinze puis frappez-le à toute allure et revenez sur le ring.

• Pour vaincre un adversaire difficile, jetez-le hors du ring et sautez-lui dessus. Quand le compteur indique 15, remontez sur le ring ; s'il ne remonte pas avant 20 secondes, vous aurez gagné.



PUNISHER

• Voici les endroits où il faut tirer pour trouver les vies supplémentaires :

Niveau 1 : tirez dans la dernière vitre avant le boss (celle que l'on voit avant et après que Spiderman vous ait parlé.)

Niveau 2 : tirez sur le deuxième piquet noir en bas. A la fin de ce deuxième niveau, juste avant le bateau (le boss de ce niveau), il y a un groupe de deux caisses ; tirez sur celle de gauche pour obtenir une vie supplémentaire.

Niveau 3 : lorsque vous tirez sur l'homme qui porte le bazooka à la fin du niveau, la vie supplémentaire apparaîtra toute seule.

Niveau 4 : tirez sur le buisson situé à peu près au milieu de l'écran, juste avant l'avant-dernière mare et il en sortira une vie supplémentaire.



PITMAN



Encore
des codes,
toujours des
codes !!!

1	0000	29	76XF	69	JNMY
2	08AA	30	7MFU	70	JXFM
3	0HNN	31	7PA5	71	J58B
4	0RYZ	32	7YOG	72	JE21
5	119B	33	8AAU	73	KP73
6	1931	34	820H	74	KYE9
7	1JXY	35	8UYG	75	K6LP
8	1TQM	36	8KMS	76	KPTW
9	22KP	37	9B3J	77	LQF8
10	2ARW	38	939V	78	L242
11	2K63	39	9VQ4	79	L7VX
12	2UC9	40	9LXF	80	LGHQ
13	33VX	41	A8RC	81	M3HR
14	3BJQ	42	AOKG	82	MTUK
15	3LGB	43	ARCT	83	M14E
16	3V52	44	AHGL	84	M9P7
17	455E	45	B9J7	85	NHTL
18	4EG7	46	B1VE	86	NRLT
19	4NJR	47	BTSK	87	N0E6
20	4XVK	48	B3GR	88	N87C
21	54C6	49	CGGQ	89	PL2F
22	5C6C	50	C75X	90	PV84
23	5MRL	51	CEV2	91	P3PV
24	5WKT	52	CQ38	92	PBWJ
25	67QV	53	EPGW	93	QKB5
26	6GXJ	54	EGCP	94	QULG
27	6Q3F	55	EYK9	95	Q2ZH
28	6Z94	56	EPR3	96	QANU
		57	FEK1	97	RYZG
		58	F5QB	98	RPN5
		59	FX9M	99	RFBU
		60	FN3Y	100	RGIH
		61	GCMA		
		62	G4Y0		
		63	GWOZ		
		64	GNAN		
		65	HNNN		
		66	HWZZ		
		67	H410		
		68	HCBA		

Pour tous
les codes avec
des "0", si vous
avez des
problèmes...
essayez avec
la lettre "o"...

POPULOUS

- Il y a un moyen infallible de choisir son niveau. Lorsque, à l'écran New game, on vous demande le nom du monde dans lequel vous souhaitez commencer, rentrez le chiffre du niveau dans lequel vous souhaitez aller, par exemple 143 ou 496.
- Quand vous arrivez à un certain niveau, des chevaliers vous attaquent. Pour les tuer de façon rapide, aplanissez la terre sous eux et ils disparaîtront. Attention, arrivé à un niveau beaucoup plus élevé, cela ne marche plus.

• Voici un mot de passe fort sympathique :
SHISODING

- Monde 25 : QAZITORY
- Monde 50 : HOBOZJOB
- Monde 75 : NIMLOPILL
- Monde 100 : CABLED
- Monde 125 : FUTDIMAR
- Monde 150 : BINQUEME
- Monde 175 : ALPAPAL
- Monde 200 : BOMPMET
- Monde 225 : HURTOGODOR
- Monde 250 : VERYOXT
- Monde 275 : BUGINOND
- Monde 300 : BILQAZOUT
- Monde 325 : SCODEING
- Monde 350 : SUZDIEHOLE
- Monde 375 : SADOUTER
- Monde 400 : BADMEILL
- Monde 425 : BURIEKPII
- Monde 450 : JOSTMAR
- Monde 465 : IMMOXILL
- Monde 475 : MINCEME
- Monde 485 : SCODIDOR
- Monde 490 : MORASPIL
- Monde 494 : WEAVUSPERT



PIPE DREAM

STAGE 5 :	HAHA
STAGE 9 :	GRIN
STAGE 13 :	REAP
STAGE 17 :	SEED
STAGE 21 :	GROW
STAGE 25 :	TALL
STAGE 29 :	YALI



PACMAN



- Lors de l'option deux jeux, appuyez sur la croix à droite. Ensuite, il sera noté "1/2". Cela vous permettra de voir l'écran en entier.

POP BREAKER



- Quelques codes :
- Level 11 : 2424
- Level 12 : 2445
- Level 13 : 2466
- Level 14 : 2487
- Level 15 : 3408
- Level 16 : 3429

POPULOUS

- Sélectionnez le dernier icône en bas à droite (celui qui déplace l'écran), puis allez en bas à droite et appuyez 5 fois sur 2, sans relâcher les directions et vous aurez le SOUND TEST.



PC KID 2

Si vous réussissez à avoir au moins 50 pastilles jaunes, vous passerez un stage. Récupérez-en le plus possible.

- Pour tuer le dernier monstre, prenez de l'élan et sautez sur la couronne et non sur les pics derrière elle.

- Pour tuer l'homme lézard : mettez-vous au milieu, attendez et, quand il fonce sur vous, décalez-vous et donnez-lui un coup en sautant.

Pour la danseuse : montez à gauche et sautez. Quand elle s'arrête, donnez-lui un coup en sautant. Faites cela 6 fois.

- Dans le tableau sous la neige se trouve un passage secret. Quand vous arrivez devant une maison isolée qui contient un fruit, détruisez-la et tapez sur le sol. Un passage secret apparaîtra.

- Au début des tableaux, devant les pancartes en japonais, si vous sautez et retombez la tête en bas, un bonus apparaît.

- Lorsque vous arrivez au début du tableau où vous marchez sur des dalles, sautez et cassez les dalles sous le panneau. Vous serez en présence de Warps Zones et obtiendrez une fleur volante qui vous permettra d'attraper les pièces se situant dans la fumée des volcans 2. Sur

les toits, cassez les cheminées sous lesquelles on aperçoit des vitres.



POSEIDON WARS 3-D

- Quand "GAME OVER" apparaît à l'écran, utilisez le joystick joueur n°1 et appuyez sur Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Haut, Haut et Gauche. Vous aurez un jeu continu.

- Avec la manette du joueur n°1. Quand "START" descend sur l'écran, pressez Haut, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite. Vous aurez un test son.

1 - Puissance de feu :

au stage "Expert", prenez la mission 5 que vous devez normalement réussir. Puis choisissez la 6, vous obtiendrez alors un "new fire system" avec trois obus au lieu de deux. C'est désormais facile de remplir les autres missions.

2 - Score et sécurité :

L'utilisation en mode 3D avec lunettes augmente grandement le plaisir des yeux, mais rend le tir moins précis, surtout contre les salves de missiles air/mer. Utilisez les lunettes quand vous serez Amiral.



PARODIUS NEMESIS

- Mettez le jeu en pause, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, bouton B, bouton A et Start. Ainsi, vous aurez toutes les armes possibles, mais cela ne fonctionne qu'une fois par partie.



POWER ELEVEN



- Pour marquer des buts en retourné même en finale : Tout d'abord il faut que vos arrières soient très rapides. Donc, choisissez le Run le plus élevé. Ensuite il faut que les numéros 3 et 6 aient une bonne course, environ 9-10.

Et pour finir, donnez aux joueurs 7 et 10 le plus fort tir (Kick) environ 12.

Prenez la tactique d'attaque (2-4-4).

L'astuce consiste à faire parvenir la balle soit au 3, soit au 6. Ensuite, placez-le entre le milieu du terrain et la ligne de touche, et faites-lui envoyer une balle en cloche au joueur qui se trouve devant (appuyez très brièvement sur I sans donner de direction). Une fois que le ballon est en l'air, faites diagonale Haut en direction du but adverse (si vous êtes en bas) ou Bas (si vous êtes en haut) et appuyez sur les deux boutons à la fois.

Vous verrez alors, soit le 7 soit le 10. Faites un superbe retourné, et marquer le but.

Attention, ceci ne marche que si l'action est faite rapidement et si l'adversaire a adopté la tactique 4-3-3.

PARANOIA

- Pour écouter les musiques du jeu, appuyez sur les boutons 1, 2, Select et Run simultanément.



PUZZLE ROAD



- Quelques mots de passe : Niveau 2 : **SBMT**
Niveau 3 : **HAIA**
Niveau 4 : **IRCG**

PROBOTECTOR

- A l'écran de présentation, pour avoir 30 vies appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.



PUNCH OUT

• Lors du premier combat contre Glass Joe, ce dernier recule au bout de 41 secondes et fait une grimace. Lorsqu'il revient à sa position initiale, frappez-le immédiatement à la tête ou dans le ventre. Si vous avez été assez précis, Glass Joe ne se relèvera pas. Et, puisqu'on parle de Punch Out, voici un code bien étrange 8004222602.

• 2 codes pour New York

– jour : 0057375423

– nuit : 7778073454

Pour vous battre contre Mike Tyson, le code 007 3735 963

• Pour battre Mike Tyson :

1) Esquivez systématiquement tous ses uppercuts.

Ce sont les coups les plus forts qu'il puisse asséner, ils peuvent vous jeter à terre par la simple force du contact.

2) Observez attentivement son visage lorsqu'il cligne des yeux. L'œil qu'il fait cligner indique le côté à partir duquel il va faire partir son coup. S'il cligne plusieurs fois des deux yeux à la fois, c'est qu'il va lancer une rafale de coups de poings ; mais si vous êtes suffisamment prompt et agile, vous devriez pouvoir le frapper pendant qu'il cligne encore des yeux et vous en sortirez la tête haute !

• Pour battre Piston Honda il faut, lorsqu'il s'énervé et va à droite, à gauche, se centre et avance vers vous, lui donner, à ce moment-là, un droit dans le ventre. Il tombera raide mort.

• Dans un grand nombre de combats, si vous arrivez au 9ème compte, votre énergie sera complètement récupérée.

• Lorsque vous envoyez un adversaire au tapis et qu'il se relève tout de suite, envoyez-lui (si vous le pouvez) un uppercut ; il retombera tout de suite et ne se relèvera plus.

• Appuyez sur Select entre les rounds pour avoir plus de vies.

• Le code de Super Macho Man est : 267 853 7538

• Voici le code pour avoir un aperçu de la fin du jeu : 106 113 0120 puis appuyez sur le bouton Select ; maintenez-le enfoncé et appuyez en même temps sur A et B.

• Un autre circuit mondial ! Voici un code qui vous permettra d'aborder un combat avec Dream d'une façon différente. Faites : 135 792 4680 et appuyez sur le bouton Select, maintenez-le enfoncé. Appuyez maintenant à la fois sur A et B. Vous retrouverez un nouveau défi à relever.



• Pour battre Von Kaiser, tapez jusqu'à trois uppercuts. Évitez un coup, frappez-le et envoyez l'uppercut (le faire trois fois).

• Pour battre Don Flamenco, tapez-le à la tête une fois, évitez, puis tapez-le dans la tête avec Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, etc. Quand il se relève, appuyez le plus vite possible sur B, au bout de quatre coups de poing, il est KO.

• Pour battre King Hippo, quand il bouge et ouvre la bouche, tapez-le à la tête, puis de nombreuses fois dans le ventre (faites cela plusieurs fois).

• Pour battre Great Tiger, tapez, bloquez, puis tapez trois fois (recommencez jusqu'à ce qu'il tombe). Quand il s'accroupit à gauche, donnez une gauche dans le ventre quand il s'accroupit à droite, évitez, tapez une fois, envoyez un uppercut (recommencez jusqu'à la fin). Normalement, avec ce truc, vous n'avez pas à essayer sa super-technique. Si jamais il la fait, voici la solution : bloquez cinq coups puis tapez à la tête.

• Pour battre Bald Bull, dès qu'il bouge les bras, tapez-le, envoyez l'uppercut, tapez-le, envoyez l'uppercut, etc. Quand il se relève, esquivez, tapez, esquivez, tapez, etc. Pour parer sa technique, tapez-le dans le ventre quand il est proche.

• Pour battre Mr Sandman, bloquez ses directs. Évitez ensuite ses crochets, tapez une fois dans la tête, puis trois fois dans le ventre. Quand il tremble, évitez les trois coups par la gauche. Si vous le faites tomber, quand il se relèvera, évitez ses trois coups par la droite.

• Pour battre Super Macho Man, évitez, tapez, etc. Quand il tremble, évitez vite sur la gauche. Si vous le faites tomber, quand il se relèvera, il tremblera, préparera son coup de poing, alors évitez-les tous, autant de fois qu'il le faudra, sur la gauche (attention, c'est dur !!!).

• Pour battre Soda Popinski, évitez, tapez, évitez, tapez, etc.

PUZZNIC

Password : NXB T4 PGB
UKA A8 M36



PIT-POT

• Il ne faut pas tuer trop de monstres dans la même salle, sinon ils iront 2 fois plus vite.



POWER DRIFT

• À l'apparition du titre, faites Diagonale Bas Droite, Select et Run en même temps. Vous obtiendrez ainsi le mode de commande. Si vous prenez :

Mark : appuyez sur le bouton II et vous serez en pole-position.

Jeunimo : appuyez sur II et vous n'aurez plus de musique.

Eric : appuyez sur II, vous aurez l'écran divisé en deux.

Emily : appuyez sur II, vous aurez le Sound Test.

• Lorsque les mots Game Over apparaissent à l'écran, appuyez simultanément sur les touches I, Select, et Run une première fois. Entrez votre nom, si cela est nécessaire. Une fois que l'écran change de nouveau, recommencez la même opération, vous pourrez repartir au stage où vous aviez perdu.



PENGO



• Lorsque vous apparaissez, repérez les cubes qui clignotent et détruisez-les. Si vous alignez les trois diamants, les monstres deviendront gélatineux et vous pourrez les détruire en passant dessus mais ceux qui sont dans

les cubes peuvent apparaître. Vous devez éliminer toutes les bestioles présentes à l'écran. Pour cela, vous pouvez les écraser avec des cubes ou les rendre gélatineux en tapant sur les bords et si elles sont touchées, il faut les écraser. Vous avez droit à une vie tous les trente mille points.

• Dans ce jeu tout droit venu de l'époque glaciaire, à la page de présentation, tapez : Haut, 1, 2 et Start. Vous voilà au round 16 avec 7 vies. Ce qui simplifie nettement les choses pour éclater les zigotos qui vous poursuivent à grands coups de glaçons.

POWER BLADE

• Pour écouter toutes les musiques et les sons de ce jeu, appuyez simultanément sur Select et Diagonale

Haut Droite sur la manette 1, et bouton A, B et Diagonale Bas Gauche sur la manette 2 ; pressez ensuite Start sur la manette 1, et voilà !



POWER STRIKE



• Pour aller très loin, prendre 3 fois l'arme 1 et tirer sans arrêt devant et sur les côtés.

• Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite à la page de présentation du jeu, appuyez sur l'option "Continue" et vous découvrirez le round secret qui est en fait le round 1 rose, mais bien plus rapide.

• En faisant avec la manette, Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite et bouton 1 : vous obtiendrez une dizaine de vies.

• Dans chaque tableau, prenez l'arme 5 puis dirigez votre vaisseau Power Strike vers le bas de l'écran. Je précise bien d'aller tout à fait en bas de l'écran, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus reculer et appuyez sur le bouton 2. L'arme 5 ne partira pas mais restera au-dessous ; ainsi vous serez invincible.

• Pour avoir le "Round Select", il faut finir le jeu (voir la fin du jeu). Ensuite à la présentation, appuyez sur l'option "Continue".

• Quand vous jouez, laissez appuyés les deux boutons en même temps. C'est plus rapide.

• Ne prenez jamais l'arme n°8 qui ne vous sera d'aucune utilité arrivé au boss.

PRO WRESTLING



• Prenez les catcheurs blonds. Le vieux gagnera les dix premiers matchs en ne faisant que des "shoulders". Le jeune gagnera les vingt autres avec ses égrègements et ses coups de genoux. La coupe finale est très belle !

POWER LEAGUE 4



• Marre de jouer sur terre ? Allons faire un match dans l'espace avec la bidouille suivante. Pendant l'écran de sélection de votre stage, appuyez sur Select, puis en restant appuyé sur Select, appuyez sur Run et vous jouerez dans le vide spatial.



- Pour ne pas vous casser la tête à faire de petits rectangles sur le côté, séparez la surface de jeux en deux avec plusieurs rectangles longs et fins
Tous les 50.000\$ vous aurez une

QIX

vie ainsi qu'après 100.000\$, puis 200.000\$, puis 400.000\$, etc. (de deux en deux).



QUARTET



- **Niveau 1 :**
Quand vous arrivez au monstre, si vous avez le réacteur, perdez-le et allez sous la porte ("Exit"). Tirez dix fois et vous aurez plus de vie.
- **Niveau 2 :**
Frappez six fois le Maback à côté de la porte, vous deviendrez invincible.
- Pour avoir l'option Select Round, appuyez 7 fois sur "Reset" à la page de présentation.

- Tuez le monstre du niveau 2, prenez la clé et l'étoile, puis entrez dans la porte Warp deux fois pour un bonus.

- Pendant la page de présentation, pressez quatorze fois Pause et commencez la partie. Vous aurez un super tir.

- Pour accéder au Sound Test, pendant la présentation, appuyez quatre fois sur Pause, puis appuyez sur le bouton 1 de la manette 2, utilisez les boutons de direction de la première manette pour sélectionner les différents sons et musiques.

- Vous voulez dix vies supplémentaires ? Il suffit de faire, avec la manette : Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite et bouton 1.

- Au deuxième tableau, après avoir tué le monstre et ramassé l'étoile, appuyez deux fois sur le bouton 1 à la porte entre les deux mondes, vous arriverez dans un stage bonus où l'on ne perd pas de point de vie.

- Si vous avez le propulseur, ne montez pas trop haut pour tuer le monstre final, dont la riposte vous touche en moyenne une fois sur trois. Si vous n'avez pas le propulseur, examinez ses mouvements et sautez en rythme pour le toucher en l'air. Pendant que vous retombez, ses projectiles passeront au-dessus de votre tête.

- Au second tableau, il faut sauter l'œil au-dessus du monticule d'un seul coup. Sinon, vous vous y engluerez et perdrez pas mal de temps.



QUACK SHOT

SOLUCE



- Traversez la première partie de Duckburg. Rencontrez le professeur.

- Partez ensuite pour Mexico ; traversez le pays, puis retournez à Duckburg pour recevoir la clé.

- De retour à Mexico, ouvrez la pyramide. Là, vous rencontrerez Dingo qui vous donnera les ventouses rouges.

- Retournez à Duckburg ; montez après le mur, traversez le reste de Duckburg, prenez le crochet (vive les réflexes !), Géo vous donnera alors le pistolet à bulles.

- Retour au début de Duckburg, allez en Transylvanie ; rentrez dans le château (servez-vous du pistolet à bulles pour détruire certains murs).

- Sachez que la sortie se trouve dans un trou du plafond !

- Contre Dracula, utilisez le Pop-corn en vous plaçant juste au-dessous de lui.

- Direction l'Inde, chez le Maharadjah, le rencontrer et aller dans le labyrinthe.

- Pour lutter contre le tigre, évitez ses flammes et tirez des bulles sur lui.

- Allez en Egypte, rentrez dans la pyramide en vous servant des larmes du sphinx (bon courage !).

- Dans la salle contenant le soleil sculpté, sautez dans cet ordre :

Soleil - Lune - Etoile. Le mur remontera, prenez alors le sceptre de Râ, descendez l'échelle (attention au rail manquant !).

- Dirigez-vous ensuite vers le Pôle sud, traversez

le tableau, utilisez ensuite le sceptre pour faire fondre la glace et prenez la clé Viking.

- Prenez la direction du vaisseau Viking, trouvez le capitaine, placez-vous sur la trappe et utilisez la clé. La porte vous menant au fantôme Viking se trouve dans les caisses ; pour y arriver il faut découvrir les fausses caisses.

- Tirez dans la tête du Viking, attendez qu'il se reconstitue puis tirez de nouveau etc.

- Le chef Viking vous ouvrira alors le livre de la légende, puis vous donnera les ventouses vertes.

- Retour au Pôle sud : tirez sur le ventre d'un oiseau puis, accrochez-vous au manche de la ventouse (pendant le vol, évitez les autres oiseaux).

- Traversez maintenant la banquise (attention aux icebergs qui bougent !).

- Dans les cavernes de glace, détruisez certains blocs avec des bulles afin de trouver le livre, puis remontez à la surface où vous attend une surprise.

- Remis de vos émotions, partez à la poursuite de Pat Hibulaire.

- Traversez la jungle en vous méfiant des serpents, des ponts, prenez le crochet et continuez toujours vers la droite.

- Dans les mines, méfiez-vous des rails manquants.

- Traversez sans vous énerver, avec patience, les plates-formes volantes ; il ne vous restera plus qu'à traverser les galeries et vous vous retrouverez ainsi devant Pat Hibulaire pour un combat singulier.

- Ne vous faites pas bloquer dans un coin. Méfiez-vous des tireurs embusqués et tirez dans la tête de Pat Hibulaire : il finira par se rendre.

- Allez au tableau d'options et lisez le livre...

- L'île au trésor :

Traversez la jungle (ne traînez pas sur les feuilles), puis enfoncez-vous dans les entrailles de l'île (attention aux planchers), grimpez avec les ventouses mais n'utilisez pas les lianes qui se consomment.

- Dans le temple, faites surtout attention aux statues. Grimpez le plus haut possible : la sortie se trouve au plafond (cherchez bien, ce n'est pas dur !).

- Voilà la corniche : attention au grand plongeur car les plates-formes apparaissent uniquement sous vos pas.

- Vous voilà enfin contre le chevalier. Grimpez au mur avec les ventouses. Attendez que les pierres soient tombées puis tirez dans sa tête (il faut le toucher douze fois). Bon courage !

QUANTUM FIGHTER

• Niveau 1 :

Fouettez les deux ennemis. Récupérez le cœur. Abattez la mine piquante lorsqu'elle se trouve près du bord. Sautez et abattez la deuxième en vous baissant. Sautez et détruisez les deux ennemis. Récupérez le cœur. Accrochez-vous à la plate-forme. Puis, dès que vous atterrissez sur la plate-forme, baissez-vous et tuez l'ennemi. Il faut utiliser la même méthode pour la deuxième plate-forme. Sautez ensuite trois fois après vous être accroché. Dès que vous vous retrouvez sur la plate-forme, donnez un coup de fouet. Faites un saut moyen et juste avant d'atterrir, fouettez le doberman. Grimpez, puis faites un petit saut pour éviter l'engin qui vient sur vous. Abattez les trois ennemis et récupérez les deux cœurs. Montez, sautez et fouettez une fois le lance-flammes. Laissez-vous tomber et répétez la même opération jusqu'à ce que le lance-flammes soit détruit. Accrochez-vous, sautez et restez en suspension un moment.

Fouettez à droite et à gauche, puis baissez-vous. Frappez l'engin de gauche. Attendez puis fouettez le lance-flammes. Recommencez et abattez les ennemis. Laissez-vous tomber puis faites un petit saut pour éviter les boules.

Fouettez deux fois. Même chose pour le deuxième. Attention à l'ennemi qui saute, fouettez-le et sautez. Une fois que vous êtes sur la plate-forme, évitez le tir et fouettez. Sautez six fois. Abattez l'ennemi. Pour abatte les tiges, il faut sauter, rester en suspension et fouetter juste avant que vous ne retombiez sur le sol. Recommencez.

Puis dirigez-vous vers la sortie.

Monstre de fin du niveau 1 :

Il faut l'éviter lorsqu'il exécute ses sauts périlleux. Quand il se prépare à cracher du feu, fouettez-le deux fois très vite puis évitez ses flammes, fouettez-le deux fois de suite. Répétez la manœuvre jusqu'à ce qu'il s'écroule.

• Niveau 2 :

Fouettez les trois orques. La quatrième orque tuée donne un cœur. Sautez et évitez le caïard. Poursuivez, baissez-vous pour éviter l'insecte une fois que vous êtes dans l'eau. Baissez-vous encore une fois pour éviter le deuxième insecte. Sautez par-dessus les pics. Accrochez-vous puis exécutez deux sauts périlleux. Laissez-vous tomber et laissez le premier caïard géant de côté. Fouettez le deuxième en restant près du bord. Il ne faut surtout pas sauter ou tomber. Une fois sur la plate-forme, sautez directement sans vous accrocher. Faites attention à l'insecte. Sautez de plate-forme en plate-forme. Attention aux courants. Pour fouetter le lanceur de boomerangs, faites un long saut (grâce aux courants) derrière lui. Fouettez-le. Sautez, fouettez l'ennemi. Laissez-vous tomber et accrochez-vous. Montez, lorsque vous sauterez vers l'échelle, fouettez l'ennemi et accrochez-vous. Laissez-vous tomber puis sautez. Baissez-vous et tirez lorsque la bouche carnivore est près de vous. Laissez-vous tomber et fouettez le lanceur. Vous perdrez obligatoirement une vie à ce moment-là, vous n'y pouvez rien, c'est comme ça.

Grimpez puis tombez, sautez et accrochez-vous. Pour passer la scie, faites un grand saut, fouettez à l'atterrissage. Abattez le lanceur. Laissez-vous tomber en évitant les pics

(deux fois). Sautez pour éviter les boules piquantes, ha, non, pas ça, pas les boules piquantes. Laissez-vous tomber et allez directement vers la droite (les courants). Laissez-vous tomber et allez sur la gauche. Laissez-vous tomber et allez vers la droite en faisant attention aux pics. Laissez-vous tomber et fouettez le monstre. Puis sautez sur le pilier. Laissez-vous tomber en évitant les pics, puis laissez-vous tomber à fond vers la droite. Vous vous retrouverez sur deux blocs. Faites un saut précis et récupérez la vie. Laissez-vous tomber et fouettez le monstre, puis sautez vers la gauche. Soyez très rapide pour ce niveau.

Monstre de fin du niveau 2 :

Il faut être très mobile. Baissez-vous lorsqu'il attaque et frappez avec le fouet. Baissez-vous pour éviter sa boule d'énergie, ha, non, pas ça, pas ça, ha non, pas la boule d'énergie. Lorsqu'il se-dédouille, il faut frapper celui de droite. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il succombe et, si vous n'avez plus beaucoup de vies, vous pouvez sacrifier l'une de vos nombreuses "Chips".

• Niveau 3 :

Montez et prenez le chemin de droite. Il y a deux cœurs à gagner, chouette. Montez encore et faites attention aux tapis roulants. Montez et baissez-vous pour éviter les pics. Mettez-vous complètement au bord et sautez sur la glace. Glissez jusqu'au bord et sautez. Détruisez l'engin. Bien fait. Accrochez-vous et évitez la boule piquante. Sautez puis montez en slalom. Accrochez-vous puis sautez lorsque la boule fonce vers vous, la vache. Sauter sur la glace, glissez en sautant par dessus les boules. Accrochez-vous et sautez sur la glace. Évitez les boules puis accrochez-vous. Attention, pour ne pas se faire toucher par le jeu, il faut sauter juste avant son extinction. Allez une fois vers le haut puis très vite vers la gauche. Accrochez-vous.

Sauter vers la droite en évitant le jeu. Sauter sur la plate-forme mobile. Sauter sur le tapis roulant, évitez la boule puis accrochez-vous. Ça y est, vous êtes accroché ? Ok, évitez le jeu puis accrochez-vous. Sauter sur la plate-forme puis accrochez-vous. Sauter sur l'autre plate-forme puis accrochez-vous. Prenez le chemin de droite. Sur le deuxième tapis roulant, foncez vers la gauche et sautez. Votre saut sera plus puissant. Faites un saut moyen, accrochez-vous et évitez deux fois de suite les flammes. Sauter et courez, accrochez-vous. Sauter sur les plates-formes et accrochez-vous. Faites un saut moyen pour éviter les scies. Accrochez-vous. Sur la plate-forme, courez vers la gauche, accrochez-vous. Évitez la boule puis courez vers la droite.

Monstre de fin du niveau 3 :

Il faut l'attaquer rapidement dès le départ. Lorsqu'il est vulnérable, n'hésitez pas à fouetter, en évitant sa bave. Lorsqu'il est bas, sautez, attendez à droite qu'il devienne vulnérable, puis frappez. Recommencez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive.

• Niveau 4 :

Sauter pour éviter le projectile. Frappez, fouettez tout au bord. Tuez l'ennemi et récupérez le cœur, on ne va pas se gêner. Mettez-vous au bord et fouettez. Évitez le combat avec le ninja. Sauter et frappez. Accrochez-vous et sautez.

Sur la plate-forme, mettez-vous au bord et frappez jusqu'à la mort du monstre, toc, plus de monstre. Sauter et accro-

QUANTUM FIGHTER

déroulez-vous. Faites un grand saut. Accrochez-vous puis sautez. Rétablissez-vous sur la plate-forme, sautez, baissez-vous, mieux que ça, et frappez. Récupérez la vie supplémentaire. A la deuxième prise, faites un petit saut, puis un saut moyen. Ensuite faites encore un autre saut moyen. Dépouillez l'ennemi. Baissez-vous et attendez la préparation de l'ennemi, puis frappez. Même chose pour le deuxième ennemi, laissez-vous tomber puis fouettez-le. Même chose pour le suivant. Baissez-vous, frappez. Allez vers la droite. Frappez deux fois le robot. Ensuite, sautez sur la plate-forme, évitez le tir, baissez-vous et tirez deux fois.

Fouettez le robot. Sauter sur la plate-forme et fouettez le scarabée tout en sautant. Ensuite, montez sur le sol et achève-le, pas de pitié. Faites deux sauts périlleux consécutifs. Laissez-vous tomber et accrochez-vous. Faites deux sauts moyens. Accrochez-vous à la plate-forme du haut. Sauter deux fois, laissez-vous tomber et accrochez-vous. Faites deux petits sauts. Sauter sur le sol. Fouettez l'ennemi et évitez le guerrier ninja. Tuez le lanceur ainsi que la bouche carnivore. Poursuivez votre chemin vers la droite en tuant les lanceurs. Accrochez-vous, faites un saut périlleux et dirigez-vous vers la sortie.

Monstre de fin du niveau 4 :

Pour celui-ci, il va falloir utiliser la dynamite. Attendez que les deux modules soient groupés et tirez. Répétez l'opération jusqu'à leur mort.

Ensuite, occupez-vous du gros monstre, le gros machin accroché au plafond, heuh. Lorsqu'il tire son rayon, il faut s'esquiver au dernier moment. Faites cela deux fois. Il finira par descendre, normal, c'est un imbécile et non le héros. Sauter au-dessus de lui, fouettez-le en vous retournant.

On peut le frapper quatre à cinq fois avant qu'il ne décide de remonter. Ensuite, il n'y a plus qu'à tout recommencer depuis le début jusqu'à ce que vous l'acheviez.

• Niveau 5 :

Tuez le lanceur, en sautant au-dessus de son boomerang et en tirant très vite. Le boomerang disparaîtra en même temps que son lanceur. Tuez la bouche carnivore et un deuxième lanceur. Sauter, fouettez la bouche carnivore. Tuez le lanceur et récupérez un cœur. Sauter de plate-forme en plate-forme, sur le tapis roulant, sautez en rasant sur les ennemis.

Sauter et fouettez l'ennemi qui n'a pas d'arme. Prenez la vie, sautez mais faites attention aux tapis roulants et aux autres pièges. Accrochez-vous, faites un petit saut pour éviter la pointe. Faites un grand saut pour ne pas toucher la plante. Sur le grappin, sautez lorsque la boule est derrière vous. Il faut être rapide. Accrochez-vous et faites un petit saut, accrochez-vous et partez vers la droite en évitant les deux points.

Laissez-vous tomber en frappant l'ennemi. Sauter en évitant les boules piquantes. Fouettez l'ennemi, sautez, baissez-vous pour éviter la boule et allez sur la plate-forme mobile. Sauter très vite sur le sol en faisant attention à la boule. Accrochez-vous, puis, pour se faire toucher le moins possible, attendez que la boule soit sous votre personnage et qu'elle force vers vous. Sauter deux fois de suite. Attendez que la boule soit au-dessous. Sauter deux fois de suite quand la boule est sur le grappin. Accrochez-vous en haut. Faites un grand saut et allez vers la sortie.

Accrochez-vous et faites de petits sauts. Fouettez

l'ennemi, sautez pour éviter le projectile, fouettez le monstre. Une fois au tapis, attendez que le monstre soit tué, sautez, attendez et fouettez. Allez sur le tapis, accrochez-vous et tirez (coups de pied).

Pour tuer le monstre, vous n'avez pas besoin d'armes. Mettez-vous à l'extrême limite et frappez. Accrochez-vous très vite pour attraper le cœur. Accrochez-vous et tuez le monstre. Sauter, fouettez l'ennemi, accrochez-vous en tuant le monstre. Mettez-vous encore à l'extrême limite, frappez en tombant puis accrochez-vous. Cela demande une bonne synchronisation. Tuez le monstre. Sauter sur le tapis et tuez le monstre.

Faites un grand saut. Accrochez-vous à droite et grimpez. Faites un petit saut pour éviter la plante. Les trois tapis vous ralentissent. Faites un grand saut. Laissez-vous tomber puis faites de petits sauts. Faites des grands sauts. Les tapis vous ralentissent sauf le petit qui vous permet d'aller plus vite.

Accrochez-vous et, directement, faites un rétablissement sur la glace. Oh lui eh, sur la glace, carrément. Oui.

Accrochez-vous et montez sur la plate-forme. Attendez que le lanceur soit loin de vous. Sauter et fouettez. Puis montez. Quand le lanceur de boomerangs est près du bord, sautez et frappez puis montez. Attention aux bouches carnivores. Baissez-vous et frappez. Utilisez les boules de feu contre l'autre bouche. Pour tuer le lanceur de boomerangs, attendez qu'il soit loin ; lorsqu'il tire dans le vide, sautez et fouettez-le. Accrochez-vous et montez. Attendez que le monstre tire, sautez et fouettez-le. Accrochez-vous, tuez le monstre, allez sur la plate-forme mobile. Accrochez-vous, sautez et allez à la sortie qui se trouve sur la droite.

Monstre de fin du niveau 5 :

Il faut utiliser la dynamite sur le point vital. Il faut éviter son rayon en s'accrochant. Tirez puis laissez-vous tomber. Recommencez jusqu'à la fin du monstre de fin de niveau. Utilisez le moins possible de munitions, il vous en faudra une bonne moitié si vous voulez terminer le jeu.

• Niveau 6 :

Bon, normalement, si vous avez suivi toutes ces instructions et si vous savez bien jouer, il doit vous rester presque toute votre vie et la moitié de vos "Chips" qui sont indispensables.

Première partie :

Il ne faut pas utiliser d'armes. Mettez-vous sous la gueule du monstre.

Attendez qu'il crache ses boules de feu. Reculez-vous et fouettez-lui la gueule jusqu'à ce qu'il meure.

Deuxième partie :

Il faut impérativement avoir la dynamite. Montez sur la première plate-forme. Attendez qu'il se prépare à tirer et frappez avec de la dynamite. Il faut ensuite esquiver tous ses tirs, remonter et recommencer.

Si vous voulez lui faire perdre le maximum de points de vie, mettez-vous à l'extrême limite de la plate-forme.

S'il survit, mettez-vous sur le sol sous la deuxième plate-forme. Sauter et frappez. Faites cela jusqu'à ce que le monstre finisse par s'écrouler sur le sol raide mort. Toc, bien fait.

Il vaut mieux tuer les monstres du niveau 6 du premier "Continue" sinon, l'ordinateur vous replace au début du niveau 5 au lieu de celui du niveau 6.



R

RC GRAND PRIX

• Voici ce qu'il faut acheter pour avoir une chance d'arriver en finale. Pendant les deux premières courses, essayez de terminer premier.



- Troisième course : acheter les suspensions jaunes à 180.
- Quatrième course : acheter les roues bleues.
- Cinquième course : acheter le moteur vert.
- Sixième course : acheter la batterie bleue.
- Septième course : rien.
- Huitième course : acheter la batterie jaune.
- Neuvième course : rien.
- Dixième course : acheter le moteur jaune.

RACING SPIRIT



- Pour les âmes sensibles qui seraient lassées d'écouter les bruits de moteurs, il y a un bon plan car le Sound Test est aisé à actionner : il suffit d'appuyer sur Select au titre, une fois que celui-ci est stabilisé.

R-TYPE II

• Pendant la présentation, appuyez sur Select et Run et entrez un de ces codes pour commencer directement avec des armes :

CHK - 9488 - NB
DGE - 8955 - NB
CEA - 5902 - NA
SEA - 8884 - NB
DEA - 1073 - NA
DDA - 8388 - NA
DCB - 9883 - NA

CIL - 0313 - NB
CCB - 5872 - NB
BHA - 4228 - NB

- Pour trouver des armes secrètes au sixième tableau ; attendez en haut à droite de l'écran, en tirant dans la boule de derrière.



RAD GRAVITY

• Voici un code pour commencer au dernier monstre.

8NZCS ZQ\$4T \$XK6C VZ474



RANMA 1/2

- Mettez le tir automatique, la vitesse de vos coups augmentera.



- Pour battre le premier ennemi, évitez ses coups et tapez-lui dessus.
- Pour le deuxième ennemi : sautez en l'air, tapez-lui dessus et évitez ses coups de bâton.
- Pour le troisième ennemi : évitez ses coups de parapluie, tapez-lui dessus, puis évitez son parapluie lorsqu'il le jette (profitez-en pour encore frapper ; attention, le parapluie revient), évitez les genres de boomerangs qui redescendent au sol, tapez-lui dessus, et achevez-le...
- Dans certaines scènes, vous pouvez avoir une vie supplémentaire en ramassant une tête de panda.
- Vous pouvez vous transformer en fille en utilisant le super coup de pied (sautez en l'air, puis mettez la direction en bas et en même temps, appuyez sur le bouton de tir (coup) sur un lavabo gris, en touchant l'eau qui en sort.

• Pour la quatrième ennemie (c'est une fille), faites attention à ses ballons, puis tapez-lui dessus, de préférence quand elle saute.

• Pour le sixième ennemi, faites attention à ses planches, et sautez en l'air avec un coup de pied, il mourra de suite.

• Pour le septième ennemi, il faut faire très attention à ses coups de doigt, tapez-lui dessus de nombreuses fois. Il faut aussi faire attention à ses "coups de taupier" : quand il ressort de terre en vous sautant dessus, utilisez très souvent le super coup (en l'air, bouton II plus en bas).

RAMBO 3



• Pour être invincible au niveau 2, aller à la caisse en haut juste à gauche du point de départ. Mettez-vous à sa gauche pour n'en voir qu'un bout et tirez dessus avec une flèche; ensuite, partez à gauche toute, avec de la fumée dans le dos pour rester invisible. Ne tirez plus dans aucune caisse.

• Dans le troisième niveau, il y a deux maisons vertes. Placez trois bombes en haut dans leur coin gauche, leurs toits se fissureront et vous gagnerez une vie ainsi que d'autres bonus.

• Au niveau 2, il y a un moyen de sortir rapidement. Libérez d'abord les deux prisonniers de gauche, puis allez chercher le dernier prisonnier en haut à droite. Ceci fait, larguez des bombes en ligne au pied du mur gauche de la cellule. Une partie du mur s'écroulera et vous pourrez alors vous échapper, gagnant du temps et économisant beaucoup d'énergie.

• Quand vous êtes devant le boss de la fin du jeu, détruisez d'abord l'hélicoptère. Il tombera sur le tank et ils exploseront tous les deux.

• Au dernier niveau, dans le labyrinthe, pour retrouver le colonel: allez d'abord à droite, puis à gauche et toujours tout droit. Quand vous arrivez et que vous voyez des murs, allez à gauche tout au fond, puis en haut à gauche, puis encore en haut à gauche. Descendez et, à gauche, remontez, puis allez à gauche et en bas. Vous verrez un grand carré marron. Mettez-vous dessus et allez vers le bas jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Placez trois bombes, puis reculez-vous. Un passage s'ouvre, descendez tout en bas. A un moment, il faudra faire de larges zigzags, puis prenez à gauche jusqu'au rail de chemin de fer, là, vous remontez le chemin de fer vers le haut. Tout en haut, à gauche, se trouve le colonel. Tirez dans la grille et vous le libérez. Ensuite, il faut détruire un hélicoptère et un tank.

• Tuez les hommes avec le couteau, ce qui vous rap-
portera des armes ou des vies en plus.

RAMPAGE

• Pour choisir le niveau de départ, appuyez sur Pause avant de choisir un personnage puis, lors de l'affichage du journal du premier joueur, en appuyant sur option 1 et le joystick, on sélectionne le niveau

• Pendant la page où vous choisissez votre monstre, appuyez sur Pause puis 3 secondes plus tard, réappuyez sur Pause sur le journal. Appuyez sur option 1, puis choisissez votre niveau grâce au joystick (il y a 61 tableaux).



RAINBOW ISLAND



• Pour commencer le jeu avec des bonus, faites pendant la page de présentation:

Haut, B, Bas, Gauche, C, A, A:

option Speed up Shoes.

Haut, B, Bas, Gauche, C, A, A, B:

option Speed up Shoes & Red Bottle

Haut, B, Bas, Gauche, Droite, C, A, A, B, C:

option Speed up Shoes & Red and Yellow Bottle.

RABIO LEPUS SPECIAL



• Mode facile: Select (rester appuyé) + 4 fois bouton I + 3 fois bouton II + 2 fois bouton I + 1 fois bouton II.
Mode expert: Select (rester appuyé) + 2 fois bouton I + 2 fois bouton II.

– Nœud pap' jaune dès le début:

Select (rester appuyé) + 3 fois I + 3 fois II + 3 fois I + 3 fois II.

– Nœud pap' bleu: Select (rester appuyé) + 4 fois I + 4 fois II + 4 fois I + 4 fois II.

– 6 crédits: Select (rester appuyé) + 1 fois I + 2 fois II + 3 fois I + 4 fois II.

– Nœud pap' vert: Select (rester appuyé) + 3 fois I + 3 fois II + 4 fois I + 4 fois II.

Tous ces trucs doivent être mis pendant la page de présentation. Il faut rester appuyé sur Select, tout le long de la sélection.

• A la page de présentation, appuyez:

1 fois sur I, 2 fois sur II, 3 fois sur I, 4 fois sur II

(l'inverse pour avoir 4 de Shield)

Vous aurez alors 5 "Continues" au lieu de 3.

(N'oubliez pas d'enlever l'auto-fire).

• Pour avoir cinq lapins (usagi), appuyez sur Select, puis cinq fois sur le bouton I, une fois sur le bouton II, cinq fois sur le bouton I et une fois sur le bouton II. Pour avoir cinq shields, appuyez sur Select, puis neuf fois sur le bouton I, huit fois sur le bouton II, sept fois sur le bouton I, six fois sur le bouton II, cinq fois sur le bouton I, quatre fois sur le bouton II, trois fois sur le bouton I, deux fois sur le bouton II, et, enfin, une fois sur le bouton I.

RAIDEN

• Pour avoir 6 Continues, il faut appuyer simultanément sur Select, les boutons I et II, et manette vers le Haut, tout ceci pendant l'écran des "Continues".



RAMBO III

- Pour tuer le sergent, il faut tirer sur le point rouge au-dessus de lui et une pierre lui tombera dessus.
- Lorsque vous approchez de la fin du tableau D, continuez de tirer au milieu de l'écran et jetez votre grenade sur les trois mini-hélicoptères pour terminer le tableau sans dégâts.
- Si vous avez l'unité de tir automatique, branchez-la et tirez la manette vers vous tout le long du jeu. Même

quand vous n'aurez plus de munitions, les tirs continueront et vous n'aurez aucun mal à terminer le jeu.

- Au deuxième tableau, tirez des grenades sur les pots en terre et une bombe apparaîtra. Faites de même pour le troisième tableau (ce sont des caisses en bois).



SOLUCE

Scène 1 : rien de particulier. Pour les gros officiers qui viennent juste en face de vous, il faut leur tirer dessus trois fois.

Scène 2 : attention aux soldats qui tirent de derrière les murs. Si vous tirez cinq ou six fois dans les sortes de cruches en terre qui sont posées devant les maisons, elle éclateront et vous laisseront une bombe (très utile).

Scène 3 : attention aux soldats qui apparaissent derrière les rochers. Vous pouvez détruire les chars qui apparaissent de temps en temps au fond de l'écran ainsi que les hélicoptères.

Scène 4 : attention aux bidons. Il y a toujours un ou plusieurs soldats à l'intérieur. Pour libérer les prisonniers rebelles, tirez quatre ou cinq coups dans les serrures des cellules. Pour avoir des bombes ou des boissons, tirez plusieurs fois dans les caisses entreposées au niveau supérieur. Pour libérer le colonel Trautman, il faut tirer une seule fois dans la serrure de la dernière cellule.

Scène 5 : vous pouvez détruire les projecteurs. Il y a toujours plusieurs soldats dans les trous, derrière les camions, aux portes et aux fenêtres ainsi que dans les bidons (ouf).

Scène 6 : pas trop difficile. Attention quand même aux soldats qui partent des deux côtés de l'écran et aussi à ceux qui apparaissent en haut de l'écran la tête en bas. Les chauves-souris peuvent vous donner des bombes si vous leur tirez dessus. Il y a toujours deux soldats cachés derrière les colonnes. Pour détruire les ponts de pierres, tirez dans la mine qui clignote (lumière rouge). Pour tuer le sergent Koloff, tirez dans la mine qui est au-dessus de lui et ensuite tirez ou lancez une bombe (c'est beaucoup plus efficace).

Scène 7 : dès que les chars ou les hélicos apparaissent, tirez-leur dessus, sinon c'est la mort assurée. Pour détruire l'hélicoptère Mill Hind, il faut tirer tout le temps dans le carré rouge du fuselage (mission terminée).

R-TYPE



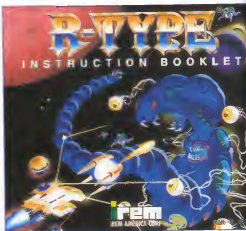
- Pour battre le premier boss : envoyer le module dans la bouche qui crache des boules, monter au-dessus et attendre.

Pour battre le deuxième boss : envoyer le module dans l'œil qui sort au-dessus de lui puis tirez le plus vite possible.

Pour battre le troisième boss : il suffit d'attendre, vous aurez moins de points au bonus mais quand même !

- Pour vaincre les monstres de fin de niveau (sauf pour le quatrième), il suffit d'envoyer sa protection (en appuyant sur A) pour faire tout le travail. Il vous suffit d'éviter le tir de votre adversaire.
- Pour détruire la plupart des boss dont les trois premiers et les autres, lancez la partie détachable du vaisseau sur le point faible du monstre (premier boss : sous la tête, deuxième : l'œil qui rentre et qui sort et le troisième : le module clignotant) ; puis se mettre à l'abri pour le deuxième boss c'est en bas à droite.

- Au menu, appuyez sur Select. Une page s'affichera où l'on pourra choisir entre un niveau dur ou facile et entre un niveau avec ou sans musique.



RC GRAND PRIX



- Voici l'ordre des accessoires pour finir ce terrible jeu. Il faut prendre les roues à 190\$, le moteur à 140\$, puis l'accélérateur à 180\$, les batteries à 180\$ et enfin, au dernier circuit, le moteur à 180\$.

RED ALERT



- Pour obtenir le mode BGM (choix des musiques et des dessins animés), à la page de présentation, restez appuyé sur Select, puis sans relâcher Select, appuyez sur les touches 1, 2, 1, 2 et, toujours la touche Select enfoncée, allez vers le haut puis vers le bas.

ROBOCOP



- Au niveau deux, pour tuer l'homme sans toucher la femme, faites une pause et réglez le viseur. Enlevez la pause et tirez sur l'homme.

REVENGE OF SHINOBI



- Pour avoir plein de vies, chaque fois que vous prenez l'icône 1up, au niveau 4-2 par exemple, tuez-vous et recommencez, etc, etc.

ROBOT WARRIOR



- Voici une astuce qui vous permettra de passer à travers murs et obstacles : Appuyez sur Start puis Select et 8 en même temps, puis, tout en gardant ces deux touches enfoncées, appuyez sur Start.

Dorénavant, pendant le jeu, en maintenant Select et 8, vous passerez à travers les murs.

- Pour avoir des armes infinies, prenez la méga-bombe et le spider, appuyez sur Select et mettez le curseur sur la capsule d'énergie.

Gardez enfoncée la manette en Haut-Gauche de la deuxième manette, et appuyez sur le bouton A de la première manette 2 fois.

- Pour choisir son niveau, après avoir eu les armes infinies, pressez Select, puis Haut et Gauche et Select en même temps. Ouf !

• Au premier niveau, après avoir ramassé les bombes, lâchez-en quelques-unes près des arbres, en bas à droite de l'écran. Vous verrez alors un passage secret. Entrez-y et n'arrêtez pas de tirer.

• Si vous ne voulez pas tourner en rond dans le niveau 1, il faut trouver le calice. Celui-ci se trouve à trois blocs à gauche du puits de l'espoir.

• Au premier niveau, se trouve le puits de l'espoir ; placez cinq bombes sur sa droite et entrez à l'intérieur du puits. Tout à côté se trouve le calice. Continuez sur votre droite ; quand vous rencontrerez deux murs verticaux, mettez des bombes un peu partout, vers le haut, et vous découvrirez la première salle aux idoles. Mettez deux bombes, la première devant l'idole de gauche et la deuxième devant celle de droite. Vous récupérerez alors un missile et votre première bombe mégatonne. Sortez de la salle et suicidez-vous, prenez ensuite l'option Continue et refaites ces

différentes actions : si vous avez de la patience, vous pourrez ainsi accéder au deuxième niveau avec tous vos pouvoirs et super pouvoirs et arriver facilement à la fin. Il y a trois lampes dissimulées dans le jeu, dans les salles aux idoles : au niveaux 2-1, 4-1 et 8-2.

• Pour compléter le niveau 3-1, allez directement au milieu.

• Au niveau 6-1, la clef est cachée dans l'eau.

• Vous pouvez trouver la clef de la période 2-1 le long du mur du haut, près de l'entrée qui mène au souterrain.

• Globula, le grand seigneur de Xantho, peut être vaincu avec des bombes (utilisez les bottes spéciales si vous êtes atteint trop facilement).

• Arrivé à la période 2 où les arbres sont orange, vous serez très vite coincé par un mur. Pour sortir de ce cul-de-sac, posez trois bombes à la quatrième pierre de ce mur en partant du haut et un passage s'ouvrira.

• A la fin du stage 6-1, il y a trois rangées d'eau, mettez votre bouée et allez en bas de la première rangée. Posez-y trois bombes, vous obtiendrez ainsi la clef.

• Au début, collectez 62 bombes, puis battez un "Lurcher" (araignée) avec l'arme normale. Appuyez sur Start en bas de l'écran, et bougez le curseur sur Energy Capsule, mais ne les activez pas. Ensuite, appuyez sur la manette 2 et sur le bouton A de la manette 1 ; vous aurez ainsi des armes illimitées.

• Dès que vous avez les armes illimitées, appuyez sur Haut, Gauche et Select. Et ensuite appuyez sur A et B en même temps pour changer de niveau (Select Stages).

RASTAN



- Le premier niveau ne présente aucune difficulté, il faut savoir tout d'abord que le coup le plus puissant est, après un saut, de redescendre sur l'ennemi, l'épée vers le bas (direction vers le bas et bouton de tir). A l'aide de ce coup, il faut toucher seulement deux fois le monstre de fin de niveau qui est un béliér.
- Aux deuxième, troisième, quatrième et cinquième niveaux, il faut suivre le chemin unique en perdant le moins d'énergie. Plus vous allez vite en tuant les ennemis, plus vous récupérez des têtes de béliers, ce qui met votre énergie au maximum pour les monstres de fin de niveau.

• Au deuxième niveau, avancez sur la quatrième dalle, puis touchez la femme lors de son passage. Cette tactique évite qu'elle ne lance des boules de feu vers vous.

• Aux quatrième et cinquième niveaux, utilisez la même tactique qu'au premier niveau ; au quatrième niveau, c'est un viking et au cinquième il s'agit d'un petit dragon, il faut le frapper à la tête et éviter à tout prix ses boules de feu.

• Au troisième niveau, c'est plus compliqué. Pour tuer le magicien, il faut se rapprocher de lui et se laisser avoir par une des boules de feu qu'il vous a envoyées. Ceci permet de maintenir le magicien à la même place et de pouvoir ensuite le frapper. Il faudra répéter l'action trois fois de suite avant d'en venir à bout. Lorsque vous le frappez, faites-le sans arrêt.

• Le sixième niveau demande une bonne maîtrise du personnage, à savoir qu'on peut atteindre un endroit ou un objet trop haut placé en rebondissant sur les parois des murs. Il vous faut en même temps indiquer la direction et appuyer sur le bouton de saut chaque fois que vous tombez sur le mur. Le monstre de fin de niveau est un dragon qui bouge sa tête de la droite vers la gauche. Répérez les endroits où il arrête de bouger la tête. Le principe est de le toucher lorsque sa tête est à l'arrêt en appuyant sur la flèche de direction vers le haut, saut et tir ; il faut répéter l'opération plusieurs fois, logiquement pas plus de trois ou quatre fois.

• Le septième niveau se divise en trois parties. Pour avoir plus de rapidité et éviter une perte de temps :

– Première partie : allez à droite, à la première corde, montez jusqu'en haut et prenez la porte à gauche.

– Deuxième partie : allez à droite, la porte est un peu plus loin.

– Troisième partie : allez à gauche et prenez la corde accessible en sautant sur la paroi d'un mur en forme de pic. Le monstre de fin de niveau est un dragon qu'il faut surtout toucher à l'aile à l'aide de la méthode du premier niveau.
La mission est ainsi réussie.

ROBOCOP

• Une fois les trois Continues utilisés, appuyez sur les boutons A, B, Select, et Start en même temps, apparaîtra alors le titre Robocop en lettres volées. Placez le curseur sur Continue, vous allez repartir, et que la ferraille retourne aux ordures !

• Pour vaincre le terroriste dans le bureau du maire : dès que le maire s'arrête d'avancer, c'est qu'il va se coucher et que le terroriste tirera. Ainsi, quand le maire s'arrête, accroupissez-vous et attendez que le terroriste ait tiré ; dès que la balle est passée au-dessus de votre tête, levez-vous et tirez un coup (si vous en tirez plusieurs, le maire sera touché et vous perdrez de l'énergie). Répétez l'opération trois fois. Ensuite, le terroriste lâchera le maire et vous foncra dessus. Alors donnez des coups de poing et le terroriste mourra.



ROLLING THUNDER II

• Voici les codes de tous les niveaux :

Niveau 2 : **MAGICAL THUNDER**
LEARNED SECRET

Niveau 3 : **NATURAL FIGHTER**
CREATED GENIUS

Niveau 4 : **ROLLING NUCLEUS**
SMASHED NEURON

Niveau 5 : **CURIUS PROGRAM PUNCHED POWDER**

Niveau 6 : **LOGICAL LEOPARD BLASTED SECRET**

Niveau 7 : **PRIVATE ISOTOPE DESIRED TARGET**

Niveau 8 : **NATURAL RAINBOW ELECTED FUTURE**

Niveau 9 : **MAGICAL MACHINE MUFFLED KILLER**

Niveau 10 : **DIGITAL NUCLEUS PUNCHED DEVICE**

Niveau 11 : **PRIVATE THUNDER CREATED POWDER**



RINGSIDE ANGEL



• Pour gagner à tous les coups, envoyez votre adversaire à l'extérieur du ring et dans les cinq dernières secondes jetez-le dans les airs et remontez vite sur le ring. Ça marche à chaque fois.

• Au début dans le choix des catcheuses, prenez la vedette : **CUTY SUZUKY**.

Lors du combat, lorsque votre adversaire est à terre, allez vous mettre à ses pieds et appuyez sur le bouton C. Recommencez jusqu'à ce que votre énergie cli-gnote, puis prenez votre adversaire à deux bras et rappelez sur le bouton C ; selon la position, pressez Haut ou Bas ; vous ferez ainsi la prise magique, et votre adversaire ne pourra plus bouger.



• Pendant le compte à rebours de l'écran Continue, faites tourner le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous accélérerez alors au Sound Test. Mettez-vous sur la musique "OO" qui est la "Music End", ensuite appuyez sur le bouton n°2 du joystick et dirigez le manche à gauche. Vous verrez apparaître le son 95, placez-vous sur le son 75. Ensuite faites jouer les sons compris entre les numéros 75 et 30, revenez à l'écran Continue et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre; vous verrez alors s'afficher une vingtaine de crédits; recommencez l'opération 2 ou 3 fois pour pouvoir obtenir 99 crédits.

• Branchez les deux joycards. Tenez la première manette de contrôle diagonalement en bas et à droite tout en tenant la deuxième en haut à droite, enfoncez le premier bouton en bas et allumez le Sega. Gardez tout enfoncé jusqu'à ce que le logo "R TYPE" apparaisse. Vous démarrez le jeu armé jusqu'aux dents. Au quatrième tableau, vous arrivez à un écran encombré de bas en haut par des points verts. Pour passer un tableau Bonus, accédez en milieu de parcours à la trappe qui se trouve dans le paysage.

• Vous ne le saviez peut-être pas, mais il y a un tableau secret! Celui-ci est accessible au cours du quatrième niveau, plus exactement au milieu. Placez-vous entre les deux piliers, en haut de l'écran et faites reculer votre vaisseau dans la colonne de gauche. L'écran clignote alors et vous entrez dans le tableau secret où vous pourrez gagner des armes.

• Tout d'abord, commencez une partie et débrouillez-vous pour perdre (ça, c'est plutôt simple). Ensuite, pendant le compte à rebours qui vous permet normalement de recommencer une partie là où vous en étiez, appuyez sur les touches une par une dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous obtiendrez ainsi des vies supplémentaires, jusqu'à 12 maximum. Ce truc ne peut être utilisé qu'une fois par partie. Si vous tournez dans le sens inverse, vous pourrez écouter les musiques du jeu. Sélectionnez-les en pressant les touches gauche et droite, et le bouton 1 pour écouter. Après la musique 17, appuyez sur le bouton 2 et sur la droite pour sélectionner les numéros 18 à 95.

• Branchez un joystick et le Rapid Fire sur le port n°2 de la console. En cas de moments difficiles, appuyez sur le bouton n°2 de la 2ème manette. Laissez appuyé et le jeu se ralentira.

• Les chefs de niveau :

- **Le Krell** : balancez le module dans la gueule verte au milieu du ventre et mettez-vous en haut près de la tête en tirant sans arrêt.

- **Gouranda** : mettez-vous juste à côté de son œil et tirez sans arrêt.

- **The Megor Battleship** : passez au-dessous puis au-dessus, entrez dans le creux et tirez sur le piston bleu quand il est rentré.

- **Monpaïr** : mettez-vous au milieu et à droite de l'écran, tirez sans arrêt jusqu'à ce que l'un des trois soit

détruit, ensuite mettez-vous en bas à droite, tirez jusqu'à ce que le second explose, puis terminez le dernier en faisant des comètes.

- **Kraken** : bousillez tous les cailloux (ne les laissez pas passer derrière vous) et tirez sans arrêt. Il est impératif d'avoir le plus gros module et les tirs à rebond.

- **Buronku** : tirez sur le point bleu tout en évitant les déchets qui tombent (ce monstre nécessite une certaine agilité).

- **Bydo** : mettez-vous le plus près possible de la bouche, attention à la tornade ! Dès qu'il ouvre son orifice, balancez le droïde et dégagez rapidement. Puis tirez sans arrêt.

- **Monstre du super stage** : à la fin de ce stage, aussi beau que difficile tant par les ennemis que par ses décors, se trouve un monstre pour le moins horrible, et très difficile à vaincre au demeurant. La tactique pour le vaincre consiste à lui tirer dans la bouche jusqu'à ce qu'il change d'apparence; à ce moment-là, mettez-vous au-dessus de sa tête et tirez tout, ayant lâché le droïde loin derrière vous. Mais attention, ne pas aller trop à droite quand vous êtes au-dessus de sa tête car un mur invisible vous détruirait.

- Pour accéder au super stage, il faut atteindre au quatrième niveau l'endroit où l'écran est rempli de cellules mécaniques; il faut aller en haut juste avant, et en arrière quand il y a un trou en haut (premier trou).

• Si vous appuyez sur le bouton 2 de la deuxième manette, vous aurez la touche Pause (pratique pour les fainéants qui ne veulent pas se déplacer).

• Arrivé au quatrième tableau, mettez-vous devant le mur de cellules mécaniques, aux trois-quarts du bas en partant vers le haut de votre écran. Mettez votre curseur derrière votre vaisseau. Quand vous verrez deux espaces délimités par des murs, entrez dans le premier en haut, collez votre curseur avec le vaisseau contre le mur tout en tirant. Votre écran clignotera en blanc; vous êtes arrivé au super stage BGM avec un tout nouveau tableau et une nouvelle musique. Attention, cette opération ne se fait qu'une seule fois.

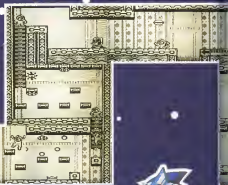
• **Invincibilité** : en allumant la console, avec les deux manettes, faites la manipulation suivante : avant d'allumer la console, tenez la manette 1 en bas à droite et la 2 en haut à gauche plus bouton 1. Allumez la console en tenant ces positions jusqu'à la page de présentation.

• Pendant le Sound Test, choisissez la musique n°17 et appuyez sur le deuxième bouton pour choisir d'autres bruitages.

• Pour être indestructible, il faut éteindre la console, diriger la manette 1 en bas à droite, diriger la manette 2 en haut à gauche en appuyant sur le bouton 1. Allumez la console et attendez jusqu'à ce que le titre soit descendu et qu'apparaisse "Push Start Button" qui clignote. Lâchez les manettes et commencez à jouer normalement.



CUTMAN



C1

C3





ROCKMAN WORLD



B



Commençons tout d'abord par le monde de Cutman. En effet, c'est le plus simple de tous.

C1: Pour saisir cette vie, il faut être sur le tapis roulant, se laisser emmener, puis, arrivé au bord, sauter le plus loin possible.

C2: Sur ce tapis roulant, deux hélices vous attendent. Le mieux est de ne pas les énerver et de passer par dessus quand elles auront démarré.

C3: Ce robot ne vous laissera pas de répit tant que vous ne serez pas mort. N'hésitez donc pas à le détruire, en restant devant lui pour lui bourrer la tête de balles.

C4: Attention à ses ciseaux qui se déclenchent à votre arrivée. Il faudra vous approcher et, quand ils se mettront en mouvement, repartir en arrière, le temps qu'ils se mettent sur leur axe de rotation.

C5: Cet énorme robot ressemble étrangement à un téléphone. C'en est pas un? Non! C'est un ennemi, bien sûr. Le plus drôle, c'est qu'il est très dur de lui échapper quand il saute pour vous écraser. Le mieux à faire est de courir vers lui, rester contre lui en attendant qu'il saute, puis passer tout de suite après.

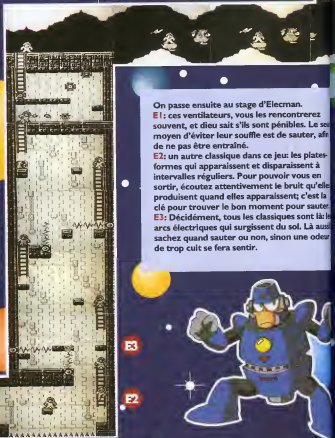
C6: Timing, timing, telle sera la devise qui vous accompagnera dans votre trip avec les ciseaux qui se mettent à danser de partout.

C7: Voilà Cutman, le très peu gentil. Pour le battre, pas 36 solutions: ne cessez jamais de tirer et, quand il vous lance sa lame, sautez et refaites un saut quand elle revient dans votre dos. Puis quand il vous saute dessus, courez vers lui pour l'éviter, et répétez l'opération. Vous gagnerez alors les cuts et pourrez demander à votre maman de vous prêter ses ciseaux durant l'aventure.



ELECMAN

E4



On passe ensuite au stage d'Elecman.

E1: ces ventilateurs, vous les rencontrerez souvent, et dieu sait s'ils sont pénibles. Le seul moyen d'éviter leur souffle est de sauter, afin de ne pas être entraîné.

E2: un autre classique dans ce jeu: les plates-formes qui apparaissent et disparaissent à intervalles réguliers. Pour pouvoir vous en sortir, écoutez attentivement le bruit qu'elles produisent quand elles apparaissent; c'est la clé pour trouver le bon moment pour sauter.

E3: Décidément, tous les classiques sont là: les arcs électriques qui surgissent du sol. Là aussi, sachez quand sauter ou non, sinon une odeur de trop cuit se fera sentir.

A

E1

E3

E2



ROCKMAN WORLD



E4: pas de pitié, flinguez donc ces robots et piquez-leur ces nuages qui vous transporteront là où vous devez aller. Laissez-vous guider et attention au vide en-dessous de vous.

E5: ces sympathiques petits casques ne sont, en fait, pas sympas du tout. Pour vous éviter une chute inutile et énervante, avancez-vous légèrement, laissez-les s'ouvrir, puis tirez dans le tas.

E6: à cet endroit, vous allez devoir passer au pixel près. Attention, en cas de contact avec l'électricité, vous allez tomber et vous retrouver plus bas. Restez calme, surtout.

E7: encore un robot géant. Vous pouvez l'exploser à coups de Cuts si l'envie vous en prend, sinon, évitez-le.

E8: voilà le terrible (ouarf!) boss du niveau. Pour le battre, mettez-lui trois Cuts dans la tronche, et c'est fini. Attendez! il est où le boss, là?



ICEMAN



11



15

14

13

C

ROCKMAN WORLD



B

12



16

On passe directos chez mister Iceman, sans perdre un instant.

11: hé bien oui, la glace, ça glisse. Pour vous arrêter, deux solutions: attendez un mur ou sautez sans imprimer de direction à votre paddle et vous serez arrêté net.

12: les blocs de glace qui se trouvent à cet endroit vous réservent de sales coups. Si vous restez dessus, ils se mettent à fondre au fur et à mesure. Ils comportent trois couches, une couche mettant 4 secondes pour fondre. Conclusion: campez pas là-dessus.

13: cette salle est une grosse prise de tête. Il va falloir que vous attendiez sur la plate-forme, à l'extrême gauche, et, une fois le pic de glace tombé à droite, sautez sur ce pic et attendez qu'un autre pic tombe à gauche. Montez alors sur celui-ci et sautez sur le pic de la plate-forme de gauche qui vient de tomber, puis sautez sur l'échelle.

14: ne vous prenez pas la tête, et jouez-là à la barbare. Allez à l'extrême droite de la plate-forme où vous êtes, et attendez que le pic de glace vous tombe dessus. Vous serez invulnérable un court instant, mais assez longtemps pour marcher sur les pieux et accéder à l'échelle.

15: attention, ce robot fera tout pour vous faire tomber; pensez donc à le détruire avant de sauter dans le tas.

16: voilà le glacial et donc très froid Iceman. Enclenchez les thunder et balancez-lui en trois, il fondra comme neige, euh..., au sèche-cheveux.



FIREMAN

F4



C



A



F1



F2

S'il n'en reste qu'un ce sera Fireman (proverbe Capcomien)

F1: oulà, c'est la réunion de famille, il faudrait leur apprendre à se calmer. Mettez-leur un coup d'éclair si la patience est exclue de votre vocabulaire.

F2: ces grands piliers de feu surgissant du sol peuvent d'abord être gelés avec l'arme d'Iceman et chevauchés ensuite. Ainsi, ils resteront froids une dizaine de secondes.

F3: ce flambeau sur pattes ne manquera pas de vous bombarder de projectiles. Mettez-lui un coup de Cut et on n'en parle plus.

F4: cette grosse boulette peut vous sauver la vie, aussi, n'hésitez pas à la prendre. Mais comment la prendre? Ben avancez un peu vers la droite et gelez la flamme qui sort du mur droit. Une fois gelée, montez dessus et allez chercher le bonus tant attendu.

F5: à l'instar des jets de flammes, ces petites flammes peuvent être gelées, et donc, ne plus vous gêner.

F6: nous voilà chez Fireman; ça chauffe terrible. Brisez donc la glace avec l'arme d'Iceman et vous le verrez refroidir ses ardeurs.





ROCKMAN WORLD

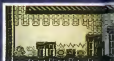




DR WILLY

D7

E



D9

D1

A



D2

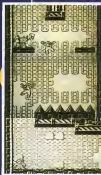


D3

C

D4

D5



Ils sont tous morts, il ne reste plus que votre ennemi de toujours, le docteur Willy. Une note avant de partir comme des fous : en même temps que l'arme de Fireman, vous avez gagné des plates-formes que vous pourrez créer où vous le désirez, sauf contre une paroi.

D1: pour attraper les options, il vous suffit de griller les deux robots en hauteur avec l'arme d'elecman, puis de vous créer une plate-forme.

D2: la seule solution pour progresser ici, est d'enclencher les Cuts et d'avancer au fur et à mesure en détruisant toutes les torpilles qui sortent des parois.

D3: laissez-vous tomber à gauche, et plaquez-vous contre la paroi...

D4: ...et retournez rapidement vers la gauche après avoir esquivé le lanceur de flammes, car...

D5: en-dessous vous attendent des pics qui rêvent de voir vos fesses robotisées s'écraser sur leurs pointes acérées.

D6: toujours le même problème avec ces casques, il faut les approcher doucement et les tuer à coup sûr, sinon, à leur réveil, ils vous enverront des projectiles dans la tronche.

B

ROCKMAN WORLD

D8



D10

D11 : Vous voilà dans la salle où Willy entrepose ses robots. Voici l'ordre pour les battre: Allez en haut à gauche et tuez Quickman avec l'arme de Fireman. Puis allez en haut à droite et tuez Bubbleman avec l'arme de Quickman. Ensuite, allez en bas à droite, et tuez Heatman avec l'arme de Bubbleman, et enfin, allez en bas à gauche pour tuer Flashman avec l'arme de Heatman, en la concentrant à fond. Alors, une cinquième porte apparaîtra, vous révélant un "man" inédit dans les autres versions; c'est Enker, le petit dernier du docteur Willy. Tirez avec les balles normales et esquivez son tir, qui sera large ou mince suivant le nombre de coups que vous lui aurez envoyés. Puis, soit il vous foncera dessus, soit il sautera au-dessus de vous pour vous prendre à revers. Quand vous l'aurez abattu, vous obtiendrez le Mirror buster qui ne vous sera pour l'instant d'aucune utilité.

D7: pour attraper les options, sautez et arrangez-vous pour retomber sur l'option de votre choix. Puis, remontez vite sur le petit monticule du milieu et allez sur le monticule de droite.

D8: ce passage est infranchissable sans une plate-forme made in yourself.

D9: sautez sur la plate-forme de droite sans aller chercher les alléchants bonus, et laissez-vous tomber juste en-dessous de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez...

D10: ...afin de ne pas vous ramasser sur un pieu. Une fois sur ce bout de plancher, créez-vous une plate-forme et évadez-vous.

D

D6

D11



LUNAR BASE

Le lâche Willy s'enfuit dans son repaire satellisé. Cette Lunar base est longue, et dure, et longue, et un peu dure aussi.

L1: pour passer ce mur à première vue infranchissable, vous devez vous créer une plate-forme et monter sur ce mur; vous verrez alors le mur fondre sous vos pas.

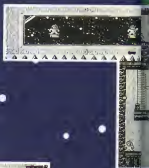
A



C



E



L3

L4



L5



L5: ce poulet vous enverra des oeufs, qui, en contact avec le sol, libèrent une dizaine de poussins agressifs.

La meilleure solution est de s'enfuir ou de détruire l'oeuf avant qu'il ne tombe.

L6: en restant tout contre cette marche d'escalier, le robot ne pourra pas vous atteindre pour vous écraser. **L25:** on recommence. Il va falloir de nouveau traverser un couloir de pics et de plateaux qui disparaissent. Mais là, ça se complique...

L7: „Lorsque vous serez sur un plateau très bas sur l'écran, préparez-vous à sauter une seconde avant que le prochain n'apparaisse, au-dessus de votre tête.

L8: et ça continue; avec les géants cutters qui ne vous laissent pas en paix et les roues dentées qui vous assaillent, on ne sait où donner de la tête.

L2: choisissez bien votre moment d'arrivée, sinon les deux éclairs qui jaillissent pourraient vous ôter la vie.

L3: non seulement un ventilateur vous entraîne à droite, mais en plus, un éclair jaillit de temps en temps du deuxième bloc. Sauter sur place est la meilleure solution pour éviter les effets du ventilo.

L4: attention les nerfs, il va y avoir un long couloir garni de pieux, et votre unique planche de salut sera les plates-formes qui apparaissent... et disparaissent à intervalles réguliers.

ROCKMAN WORLD



B



L1

L2



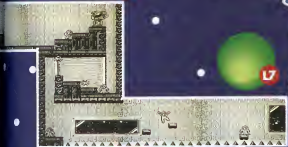
F



L6

L7

D

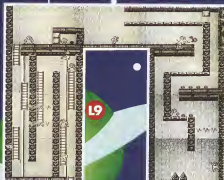




LUNAR BASE (LA SUITE)

L10

L11



L9

G



L9: alors que vous grimpez tranquillement à l'échelle, un poulet vient vous larguer un oeuf. Le plus drôle c'est que vous ne pouvez pas vous défendre, à moins d'être bien placé et de le détruire d'un coup d'éclair.

L10: détruire cette paroi est un jeu d'enfant avec l'arme de Heatman chargée à fond.

L11: passez par le haut, ça vaut vraiment le coup.

L11: vous vous demandez pourquoi les ventilos vous poussent dans la direction où vous voulez aller? C'est tout simplement qu'au bout de la rampe vous attend un éclair qui jaillit du sol.

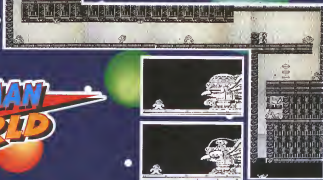
L12: le sursaut avant l'agonie: il faut réussir à passer ce mur de lame, sinon c'est la fin.

L13: en tombant dans le tuyau, plaquez-vous vers la droite, une vie, ça fait toujours plaisir.

L14: voilà le docteur Willy. Pour le battre, allez contre sa bouche et tirez des lames (pas celles de Cutman, celles de Quickman) puis, quand il a perdu sa bouche, utilisez l'arme de Enker, et vous verrez que lorsqu'il vous envoie un rayon, le rayon rebondit sur le shield d'Enker et détruit la machine de Willy. Ce ne serait pas drôle, si, parfois, une main robotisée ne tentait de vous saisir. Après ça, ben vous avez gagné. C'est cool, non?

Magasinier réalisé par Gregnet le super-heros bien connu de tous. (NDAR) ne Gregnet? T'es de plus en plus embolonné, en plus débrouillé! C'est, enser, ains, là qui se remonte le manche après avoir dédicié sa Batterie à Aphrodisie. Avec l'aide de Jean-Cristian et Jean-Sébastien pour les photos (ou au), les fameux bens amis de la légende, de Morgentman pour les bonnes blagues qui revivent de l'antiquité, c'est d'ailleurs avec qu'il est en dessous les angles lors de l'insert de la grande gomme. Et meurt enfin à Lincosian pour sa respiration, l'antennier, le célèbre super-heros tout.

(NDAR) merci à Greg pour ce mags dossier qui m'a pris 2 journées complètes. (en regard)



ROCKMAN WORLD

RYGAR

SOLUCE

D'abord, tuez des ennemis pour avoir cinq cubes de vie et des étoiles. Dès que vous en avez assez, faites Power Up, puis allez à la Montagne grande, explorez les portes et allez à Garloz. Montez un peu, tournez à gauche et montez vers la droite ; vous trouverez le grappin, revenez sur vos pas et partez vers la droite. Cherchez une porte tigre ; si c'est la bonne, vous vous retrouverez sur des rochers. Foncez vers la droite, tuez un max d'ennemis. A la fin, vous vous retrouverez dans une forêt, vous trouverez Eruga, le monstre. Si vous avez des étoiles en réserve, faites Attack And Assail rapidement, sinon retournez dans la forêt gagner des étoiles et des potions. Si vous tuez Eruga, vous aurez la poulie. Vous arriverez bientôt à Garloz. Habituez-vous à la poulie et allez sur l'île du Dragon. Tuez le monstre et vous aurez l'arbalète. Retournez à la Montagne grande et montez au sommet. Tirez vers la droite avec l'arbalète et suivez la corde. Vous voilà à la tour de Garba. Tuez les escargots, sauf le deuxième, et le monstre Tank qui se trouve tout en haut. Vous voilà avec le blason ; je vous laisse trouver le reste. Mais cherchez bien, la fin en vaut la peine.

• Pour tuer le monstre qui vous permettra de posséder l'armure, sautez-lui par-dessus tout en tirant.

• A la fin de la forêt, il y a un monstre "Eruga", tuez-le et il vous donnera la poulie. Mais un conseil : avant de lancer tête baissée, il faut d'abord travailler sa force physique. L'armure d'Andora se trouve dans le palais sur l'île.



• Quand vous êtes sur la terre de Garloz, allez à gauche, puis en haut et enfin à droite. Entrez dans la grotte et un dieu, Indora, vous donnera l'objet le plus utile du jeu : le grappin.

• L'arbalète se trouve tout en bas à gauche dans le round 2, puis ensuite, montez et tirez pour atteindre l'autre côté.

• L'ordre idéal dans le monde d'Argool :

Grappin
Eruga
Tanière de Sagila
La tour de Garba
Palais de Dorago.

• Dans la tour de Garba vit un monstre du nom de Seathpigor. Tuez-le et il vous donnera la flûte de Pégasse.



REVENGE OF DRANCON

• Pour choisir son niveau de 1 à 9, il faut faire : en haut à droite, 1 et Start, à la page de présentation. On vous annon-

cera votre niveau comme d'habitude mais vous pourrez le changer en faisant Haut et Bas.

ROCK-ON

• Premier tableau : après avoir tué le vaisseau qui lance de petites sous-coups, vous arrivez dans un cimetière de l'espace. Restez en haut de l'écran et tirez ; une étoile explosera et vous donnera une vie.

• Deuxième tableau : prenez le tir Lock-on et tirez sur la bille rouge qui monte et descend, pour passer au niveau supérieur.



RC PRO AM

• Pour terminer ce jeu, il faut prendre 5 fois les lettres N.I.N.T.E.N.D.O.

• Ramassez des gages cylindriques le plus rapidement possible, afin d'éviter d'aller vous écraser sur les côtés et d'être protégé des barrières de sécurité.

• Pour avoir une option Continue, il faut appuyer sur A en même temps que Start.



RAMPAGE

• Lorsque le message Game Over apparaît, appuyez sur les 2 boutons et vous recommencerez là où vous aviez perdu.

• Lorsque vous jouez à deux et que votre ami n'a plus d'énergie et rétrécit, un bon conseil : dévorez-le, votre énergie remontera de moitié.

• Quand Game Over apparaît en haut de l'écran, appuyez en même temps sur les deux boutons et en bas à droite, vous aurez alors trois vies supplémentaires. Ceci marche tout le temps, sauf dans la dernière cité.

• Lorsque vous avez perdu vos trois vies, mettez directement le joystick en bas à droite en appuyant sur le bouton 2. Vous récupérez ainsi vos trois vies. Cela n'est possible que quatre fois.

• Si vous jouez à deux, prenez toujours les plus grands et plus gros immeubles, ça vous fera plus de points que votre partenaire.

• Pour avoir un mode "Continue" supplémentaire, attendez que "Game Over" soit affiché, appuyez alors sur le bouton 2 et la direction Bas et Gauche de votre joystick. Mais attention, cette opération ne marche que deux fois de suite.

• A San Francisco, au quatrième stage, il y a un pont. Cassez-le, puis couchez-vous, vous devez perdre trois vies (sans faire Continue), laissez un tout petit peu de votre énergie, détruisez les immeubles et plongez les deux monstres en même temps ; vous mourrez (obligatoirement), ne pas appuyer sur le bouton, attendre Los Angeles, le player 2, appuyez sur le bouton 2 et vous aurez des vies infinies.

• Pour aller plus vite dans la destruction des immeubles, il vous suffit de détruire uniquement un côté ; quelle que soit sa taille, il s'écroulera.

• Pour éviter de perdre trop d'énergie face aux projectiles des tanks, des voitures, ou lorsque vous vous battez avec l'autre joueur, sautez tout en avançant.

• Dans certaines villes il y a des panneaux ; dès qu'ils s'allument, tapez dedans, vous prendrez une décharge électrique ; cela ne vous enlèvera pas de vie et vous rajoutera même des points.



RAD RACER

• Pour recommencer au circuit où vous aviez perdu, appuyez simultanément sur A et Start. Pour choisir votre niveau : choisissez votre voiture de démonstration, puis faites déplacer le tachymètre de 2 crans par niveau avec le bouton A, puis faites Droite, Haut puis Start.

• Une fois le jeu terminé, continuez d'appuyer sur A et sur Start et vous disposerez d'un mode continu.

• Voici un code qui vous permettra de voir la fin du jeu : choisissez votre voiture puis attendez la présentation et appuyez soixante-quatre fois sur B ; puis faites Haut, Droite, et Start.

• Voici un truc pour vous rendre sur n'importe quelle piste de votre choix. Une fois que vous avez choisi le véhicule, appuyez sur le bouton B autant de fois qu'il le faut pour passer jusqu'à la piste qui vous intéresse.

• Sur l'écran de démonstration, appuyez le plus de fois possible sur B ; lorsque le message "Present" ou "Rad Racer" s'affiche, appuyez sur Start, vous arriverez à l'écran de fin.

• Pour choisir sa course, mettez la manette en haut à droite et appuyez sur la touche B pour choisir, puis sur Start en sachant que deux carreaux de vitesses sont égaux à une course. Lorsque vous êtes mort, faites A et Start.

• Quand vous êtes lancé à toute vitesse dans un virage et que vous sentez que vous allez droit dans le décor, tenez le tout pour le tout en vous laissant dépasser par la voiture à côté de vous et en la cognant dans la direction opposée au virage. Vous vous retrouverez en meilleure posture.

• Lorsque vous aurez terminé les huit étapes vous entendrez une petite musique et verrez les pilotes de la Ferrari vous présenter un petit spectacle. Si vous voulez revoir cette scène, appuyez sans cesse sur le bouton Reset de votre console et vous la verrez autant de fois que vous le voulez !

• Si vous percutez une voiture, appuyez vite sur Start pour marquer une pause et redémarrez le jeu. Vous gagnerez plusieurs secondes, c'est encore mieux avec le NES Advantage.

• Sur l'écran de démonstration, vous pouvez déplacer le tachymètre en appuyant sur la touche B. Une fois que vous avez déplacé le pointeur (chaque fois que vous appuyez deux fois sur la touche B, vous augmentez de 1 le niveau de départ) ; maintenez enfoncées les touches Droite et Haut puis appuyez sur Start.

• Si vous avez envie de mater la fin de Rad Racer et d'épater la terre entière : pendant la démo, appuyez sur B une fois de moins que le numéro de la course voulue, puis appuyez sur A et Diagonale Gauche et Start en même temps.



RAD GRAVITY

• Pour avoir la meilleure armure, les meilleures armes et 15 carreaux d'énergie, sélectionnez Continue et tapez :

2X59V H8P6W
Z1M5P 8ZV56



RASTAN SAGA



- Avant que n'apparaisse l'écran de présentation, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 et tournez le paddle dans le sens des aiguilles d'une montre, le plus vite possible. Si l'écran de présentation (notamment le titre) n'est pas de la couleur habituelle, c'est que le cheat mode est activé. Vous possédez alors des crédits infinis.

- Le dragon des roseaux : prenez l'épée de feu, sautez sur lui en attaquant vers le haut, vous l'aurez facilement. Le chef final : attendez qu'il soit posé sur terre, sautez alors sur lui, en attaquant vers le bas. Alors une superbe fin vous attend.
- Vous pouvez prendre appui sur un mur. Ex. : sautez sur un mur, sautez dans le sens opposé.

Premier chef : mettez-vous sur un bloc et attaquez vers le bas, à la verticale, quand il passe en-dessous. Il ne vous touchera pas.

Deuxième chef : mettez-vous sur un bloc et quand il remonte à la verticale, placez-vous sous lui et attaquez-le en appuyant sur le Haut et le bouton Fire ; répétez l'action. N'oubliez pas de prendre la hache au 2.2

Troisième chef : aucune attaque particulière mais faites attention à ses boules blanches.

Quatrième chef : faites comme pour le premier chef mais attaquez en diagonale quand il est entre 2 blocs.

Cinquième chef : même tactique (attaquez dans la tête).

Sixième chef : prenez l'épée de feu au 6-2. Placez-vous sous son oreille gauche quand il est arrivé et faites 1 puis 2 puis 1. Ce chef est assez dangereux.

Septième chef : faites comme pour le cinquième chef, en attaquant les ailes.

- Certains blocs peuvent se casser. Cassez-les et vous aurez des surprises.
- Pour avoir l'épée de feu dans le stage de la forêt, mettez-vous juste à droite de la branche avec la liane. Faites un grand saut. Arrivé sur la branche, faites un petit saut et avancez un peu, puis sautez vers la gauche en tirant au bon moment.
- Au monde 1-3, dans la salle du premier monstre, restez sur le mur, attendez que le monstre passe et donnez des coups d'épée vers le bas.
- Dans ce jeu, vous pouvez vous servir des murs comme appui pour sauter plus haut.
- Si vous n'arrivez pas à sauter sur un endroit placé très haut ou à une corde, prenez de l'élan et sautez sur un mur s'il s'en trouve un assez près ; dès que vous le touchez, réappuyez sur le bouton de saut.

• Pendant la démonstration, Rastan frappe et tue ses ennemis ; en même temps, il marque des points qui compteront pour la partie que vous allez débiter. Vous pouvez ainsi commencer le jeu avec 10000 points par exemple.

• En vous battant contre le dragon du cinquième tableau lorsqu'il s'apprête à tirer ses boules d'énergie, sautez en visant sa tête et en mettant l'épée vers le bas, ce qui diminuera beaucoup son énergie. Le coup est réussi quand vous entendez un "bip".



ROAD RASH

• Pour avoir 10.000.000\$ au niveau 2, tapez le code :
11165 02QM2 10270 26KAU

• Voici les codes pour tous les parcours accessibles ainsi que pour la démo de fin du jeu :

Niveau 1-1 : 10000 - 002B1 - 000KU - 10EIS

Niveau 1-2 : 11000 - 00560 - 0120L - 10BOJ

Niveau 1-3 : 11100 - 007H0 - 102BB - 10OP1

Niveau 1-4 : 11110 - 009S0 - 002K0 - 105MJ

Niveau 1-5 : 11111 - 00C71 - 0138K - 10KN2

Niveau 2-1 : 40000 - 00DF0 - 002UV - 20SV3

Niveau 2-2 : 41000 - 00DF0 - 002UV - 20SV3

Niveau 2-3 : 41200 - 00021 - 0034S - 23S3V

Niveau 2-4 : 11120 - 00E10 - 0157D - 100QQ

Niveau 2-5 : 11111 - 00E10 - 0157D - 100QQ

Niveau 3-1 : 20000 - 01B80 - 006E8 - 3BK58

Niveau 3-2 : 22000 - 01FU1 - 0018L - 34FIT

Niveau 3-3 : 22100 - 01MV0 - 102FN - 34MJ5

Niveau 3-4 : 22110 - 01U00 - 015L0 - 34VJC

Niveau 3-5 : 22111 - 02510 - 116GQ - 348IQ

Niveau 4-1 : 30000 - 028P0 - 0167Q - 4438B

Niveau 4-2 : 34000 - 04611 - 115C3 - 47CMQ

Niveau 4-3 : 33100 - 04611 - 115C3 - 47CMQ

Niveau 4-4 : 32110 - 04611 - 115C3 - 47CMQ

Niveau 4-5 : 22111 - 04611 - 115C3 - 47CMQ

Niveau 5-1 : 20000 - 04DR0 - 105UF - 53CJV

Niveau 5-2 : 23000 - 03PH0 - 017QR - 553TU

Niveau 5-3 : 22100 - 03PH0 - 017QR - 553TU

Niveau 5-4 : 21110 - 03PH0 - 017QR - 553TU

Niveau 5-5 : 11111 - 03PH0 - 017QR - 553TU

• Voici un mot de passe avec lequel vous n'aurez plus de souci à vous faire en ce qui concerne l'argent. En effet, vous aurez plus de 7000000 de dollars. Quant à la moto, vous pourrez conduire la Diabolo 1000 (150 HP - 450 LB5). Un atout non négligeable : vous arrivez directement au dernier niveau, le cinquième. Il ne vous reste plus qu'à terminer trois parcours pour arriver à la fin. Notez donc ce fameux code :

03003 039J1

MYCYN 570NM



ROCKY

• Connectez votre unité de feu rapide dans le port joystick n°1. Durant les phases de bonus (tapez dans le sac et la balle). Gardez vos doigts sur les deux boutons et vous aurez assez d'énergie pour vaincre Drago très facilement.



• COMBAT CONTRE APPOLO GREED :

Entraînement : appuyez sur les deux boutons à la fois mais pas en même temps ; il faut que vous soyez décalé quand vous appuyez sur le bouton n°2 par rapport à l'appui sur le bouton n°1.

L'écart doit être très court. L'idéal est de mettre au moins 90 coups dans le sac.

Combat : approchez-vous le plus près possible d'Appolo et frappez-le sans arrêt. A force, il s'écroulera sous la puissance de vos coups.

• COMBAT CONTRE CLUBBER LANG :

Entraînement : il faut avoir le Rapid Fire et faire 7 secondes. Pour cela, laissez le bouton appuyé jusqu'à la fin.

Combat : frappez toujours votre adversaire au foie. Mais n'oubliez pas le Rapid Fire car sans lui, il est impossible de faire 7 secondes à l'entraînement.

• COMBAT CONTRE IVAN DRAGO :

Entraînement : vous n'êtes pas obligé de le faire.

Combat : il faut s'avancer vers lui (faites attention, car si vous vous approchez trop, vous recevez une pêche!!!). Prenez-le dans son coin puis frappez-le sans arrêt. Il tombera KO facilement, refaites cela plusieurs fois et vous verrez la très belle fin de ce jeu. Pour battre Drago : il faut faire sept coups minimum à l'entraînement de Lang.

Lorsque votre bonhomme est par terre, appuyez rapidement sur le bouton 1 et la main du garçon ira très vite ; votre bonhomme se relèvera plus facilement.

ROBO KID

• Quand il y a l'option Continue, appuyez sur le bouton 1, puis le II et enfin sur Run. Maintenez tous ces boutons enfoncés. Vous obtiendrez l'option de sélection des armes.



ROLAND'S CURSE

• Voici quelques codes :

Niveau 1 : KMCS BLBB

Niveau 2 : KRFS BBBB

Niveau 3 : KTCB LCMC

Niveau 4 : KSMT GDMC



RYGAR



- L'étoile est un grand tigre, la maison est un bonus qui donne le double des points et le tigre tue les monstre en leur sautant dessus ; on peut aussi tirer en l'air.
- Aux niveaux 8 et 16, il faut sauter depuis le début du tableau et vous ne vous ferez pas toucher.

ROCKMAN WORLD

- Pour passer le niveau et posséder l'arme de :

Cutman : 3B, 3D, 4A, 4C, 4D
Iceman : 1A, 2A, 2B, 3B, 4A
Elecman : 1D, 2A, 2D, 3B, 4A
Fireman : 1A, 1B, 2B, 4C, 2D



- Pour passer les deux niveaux et avoir les deux armes de :

Iceman et Cutman : 1A, 2D, 3A, 4A, 4B
Iceman et Elecman : 1A, 1C, 2D, 4B, 4B
Iceman et Fireman : 2A, 2D, 3B, 3D, 4D
Cutman et Elecman : 1A, 1B, 3A, 3B, 3D
Cutman et Fireman : 1D, 2A, 2B, 3C, 3D
Elecman et Fireman : 1C, 2B, 3C, 4B, 4C

- Pour passer les trois niveaux et avoir les trois armes de :

Iceman, Cutman et Elecman :
1A, 1C, 3D, 4C, 3A
Iceman, Cutman et Fireman :
1A, 2A, 3B, 4C, 4D
Iceman, Elecman et Fireman :
1C, 2A, 2D, 3A, 3D
Cutman, Elecman et Fireman :
2B, 3A, 3B, 4B, 4C

- Pour passer au niveau du Dr Willy et avoir cinq sortes d'armes : 2A, 2C, 3A, 3C, 4B

R-TYPE

- Traversez tout le premier stage, sans perdre une vie, et quand le message de fin apparaît, pressez Run et vous serez transporté au niveau 5.

CFA-2805-MA
AFA-4206-NB
DFA-7189-NB
DEA-3805-NB



- Vies infinies : appuyez sur Select sur la page de présentation et sur le bouton 1 de nombreuses fois (un conseil : mettez Autofire).

- Vies infinies plus armes au complet, voici le code :
JJL-6589-MB

RUSH'N ATTACK



- A la fin du niveau 3, lorsque les chiens viennent sur vous, inutile de vous baisser comme beaucoup de joueurs ont tendance à le faire, restez debout et lorsque les chiens arriveront à votre hauteur, ils vous sauteront dessus et vous les tuerez très facilement d'un coup de couteau.

- Au niveau 1, vous pouvez attraper 2 bazookas. Lorsque vous aurez attrapé le deuxième, gardez bien les trois balles, elles vous seront très utiles à la fin du niveau contre les fantassins.

- A la fin du niveau un, vous êtes attaqué par un groupe de fantassins et de karatékas. Si vous ne disposez pas de suffisamment de boules de bazooka pour les détruire, vous pouvez facilement triompher en vous tenant du côté droit de l'écran et en appuyant plusieurs fois sur le bouton B.

- Si vous jouez seul, je vous conseille de jouer systématiquement comme si vous étiez deux joueurs. Ainsi, dès que vous perdrez une vie, vous pouvez reprendre au moment où vous êtes mort, au lieu d'être ramené à plusieurs écrans en arrière.

- Quand vous affrontez les Gardius de la fusée au deuxième, détruisez les quelques fantassins puis placez-vous à l'extrême gauche de l'écran. Vous pouvez vous attendre à une petite surprise.

- N'utilisez pas le bazooka pour les petits ennemis, mais gardez-le pour les chefs de la fin, le dernier surtout !

- Pour tuer les parachutistes au niveau 5, restez sur le bord gauche de l'écran et lorsqu'ils commencent à tirer, courez vers la droite et vous pourrez les attaquer (meilleure position : couché).

- Pour tuer les autogyres au niveau 4, la position idéale pour les guetter se trouve à 2,5 cm du bord de l'écran. Les grenades ne pouvant pas vous atteindre, vous avez le temps de réagir. Dès que l'autogyre est à portée de votre saut, tuez-le avec votre couteau et faites de même avec les deux autres.

- Comment avoir l'arme secrète dans le niveau 6 : elle est protégée par un escadron de fantassins et de karatékas. Mais la fusée ne peut être détruite que par une dizaine de tirs de bazooka. Certains soldats portent une arme de couleur orange ; tapez-les et vous pourrez détruire l'arme secrète.

- Si vous avez du mal à passer la fin du premier niveau, mettez-vous à droite de l'écran et appuyez sur le bouton de tir.

- Au premier niveau, tuez autant d'hommes en jaune que possible, à chaque fois vous aurez un lance-missiles.

- Au premier niveau, au dernier écran, allez à droite et n'arrêtez pas de tirer. En quelques secondes vous serez au deuxième niveau.

- Pour passer le dernier tableau, il faut tirer une vingtaine de fois dans la fusée.

S

SECTION Z

Niveau 3 = troisième et dernière planète.

- H : allez en haut

- B : allez en bas

- B-H-B-B. Allez en haut de la section 47 et tirez sur la droite pour faire apparaître une boucle qui vous mènera au niveau supérieur -H-B-B-H. Allez en haut de la section 54 et tirez sur la droite -H-B-B.

- Si vous ne prenez pas les boucles, vous tournez en rond sans pouvoir finir le jeu.

- Dans la dernière section (sect 58), vous serez confronté à L. Brian (le maître de Balangpool) et pour le vaincre, il faut posséder le laser et la protection magnétique. Pour avoir une chance de le battre, il faut que l'énergie soit supérieure à 64%.

- Pour récupérer le maximum d'énergie, allez à la section 46 et allez chaque fois en haut : vous atteindrez facilement 99% d'énergie.



SHINOBI

- Pour choisir son niveau, il faut faire : Bas et Gauche à la page de présentation (lorsque les yeux du ninja bougent) et en même temps appuyer sur le bouton 2.



SUPER VOLLEY BALL



- Pour obtenir un smash à crever le plancher : à la réception de la balle, appuyez sur les deux boutons (A et B) ainsi que sur la touche Haut, puis à la passe, appuyez à nouveau sur ces deux boutons et enfin, pour le smash, utilisez toujours les deux mêmes boutons.

- Pour crever la balle : Restez appuyé sur le bouton II et sur la touche Haut, ensuite appuyez sur le bouton I, la balle s'élève. Une fois qu'elle est rouge allez vers le bas tout en maintenant la touche II enfoncée et appuyez sur le bouton I.

- Pour servir hyper haut : restez appuyé sur Haut et sur le bouton II, une fois que la balle est devenue rouge, appuyez sur le bouton I. Ces astuces fonctionnent également dans la version originale, c'est-à-dire dans les salles de jeux.

SUPER DARIUS



- A la page de présentation, là où est marqué "Darius Dolby Surround", laissez le joystick en position Bas et laissez le bouton Select appuyé, puis pressez la touche Run. Vous pourrez ensuite choisir la difficulté du jeu.

- Voici une astuce qui vous permettra d'affronter les 26 monstres à la suite. Pour cela, il faut obligatoirement que vous ayez deux joysticks. A la page de présentation, lorsque vous lisez "Super Darius Dolby Surround", prenez la seconde manette, appuyez sur Haut, Run et sur le bouton I, sans rien relâcher et simultanément. Ensuite prenez la première manette, allez vers le bas, appuyez sur Select et Run, tout cela en même temps encore une fois. Veillez cependant à ne pas relâcher la pression sur les touches de la seconde manette. Et voilà, le tour est joué.

- Faire l'inverse de Reset pour sélectionner le niveau de difficulté du jeu.

SWORD OF HOPE

- Pour récupérer la première clef, il vous faut tuer l'arbre. Pour cela, il faut être au niveau 3 minimum. Ensuite, ouvrez la porte qui se trouve complètement à gauche, continuez à gauche et entrez dans le château. Parlez 2 fois au bonhomme qui ouvrira la porte de l'église. Traversez l'église puis le cimetière. Ouvrez le passage qui mène aux souterrains. Une fois devant le coffre qui donne une Doll, donnez un coup d'épée dans le mur. Grimpez à la corde. Un passage se trouve derrière les arbres près de la tombe.



SUPER STAR SOLDIER

• Si vous tirez sur une capsule M, vous aurez des têtes chercheuses. Si vous tirez sur une capsule O, vous aurez deux petits satellites de protection.



• Tirez dans les vaisseaux identiques au vôtre qui viennent à votre rencontre. Vous verrez quatre capsules différentes : rouge = puissance du laser augmentée ; verte = transforme le tir en un éclair vert ; jaune = vous tirez de larges rafales de feu ; bleue = vous balayez l'écran de cercles bleus.

• Appuyez sur les boutons Gauche, II, Haut, II, Droite, II, Bas, II, Gauche, I, Haut, I, Droite, I, Bas, I. Puis appuyez sur les boutons I et II en même temps, 8 fois. Ensuite appuyez sur les boutons I et Select en même temps, huit fois.

SUPER HANG-ON



• En mode arcade, lorsque vous atteignez la vitesse de 280 km/h, pressez les boutons B et C simultanément. Des fusées apparaîtront et vous feront grimper jusqu'à une vitesse de 325 km/h. Vous pourrez ainsi terminer plus facilement les circuits !!

• Appuyez sur A, B et C pendant la page de présentation, voilà le Test Son et le choix du niveau de difficulté.

• Voici le code permettant d'avoir la moto la plus efficace, avec les twin turbos du mode original pour jouer en mode arcade. Entrez le mot de passe

6FP3F546F355 64FP0SLPIMFJEDGH



SAINT SWORD

• Voici la liste de codes vous permettant d'accéder au niveau de votre choix :

NIVEAU 6/2 : **TZWZAI**
NIVEAU 7/1 : **WZXVC2**
NIVEAU 7/2 : **02ZWGI**

PREMIERE PARTIE

NIVEAU 1 : **DSTJCS**
NIVEAU 2 : **H3ZLGL**
NIVEAU 3 : **H2LJK6**
NIVEAU 4/1 : **J2NOCN**
NIVEAU 4/2 : **M3OLEU**
NIVEAU 5/1 : **N2JTNO**
NIVEAU 5/2 : **P2JOCF**
NIVEAU 6/1 : **R2LOCT**
NIVEAU 6/2 : **V4P267**
NIVEAU 7/1 : **V0L0CV**
NIVEAU 7/2 : **Y02RE7**

NIVEAU 3 : **J8NYGL**
NIVEAU 4 : **KZY2AU**
NIVEAU 5 : **P152GI**
NIVEAU 6 : **T2L2GZ**
NIVEAU 7/1 : **WZ1ZQA**
NIVEAU 7/2 : **Z312GQ**

Ensuite il faut refaire tous les niveaux, en une seule passe. Et la sortie n'est plus indiquée.

• Voici un code :
K1XUGT

DEUXIEME PARTIE

NIVEAU 1 : **DRCIYW**
NIVEAU 2 : **G1HJOK**
NIVEAU 3 : **J3IR2Z**
NIVEAU 4/1 : **JOE2AA**
NIVEAU 4/2 : **M2N0CQ**
NIVEAU 5/1 : **N0GQYV**
NIVEAU 5/2 : **S3Z2GH**
NIVEAU 6/1 : **S2H0CQ**

• Voici le code final avec le maximum de transformations, de boules de cristal : **X1MZAX**



SOLAR STRIKER



• Si vous ne voulez pas tuer le monstre du premier niveau mettez-vous en haut à droite de votre écran et ne bougez plus. Au bout de quelques secondes, le monstre partira.

• Pour tuer le premier boss, avancez jusqu'en haut de l'écran et allez tout à fait à droite ; ensuite attendez.

• Pour arriver à la fin du premier niveau sans se faire toucher, il faut vous mettre en haut à droite.

• Pour battre le monstre du quatrième niveau il faut avoir 4 vies et les turbo-missiles, ne pas arrêter de lui tirer dessus sans éviter ses balles (vous perdrez 3 vies et vous aurez les missiles doubles).

SLALOM

• Quand le chronomètre arrive à zéro, mettez le turbo de votre joystick à fond et appuyez simultanément sur A et B. La plupart du temps, le skieur ne s'arrête pas.

• Pour avoir un bonus, allez sur les bosses et appuyez sur le bas de la manette, votre skieur exécute une figure.



SECRET COMMAND



- Jouez en mode 2 joueurs. S'ils meurent tous les deux, restez appuyé sur les 2 boutons de chaque joystick et allez dans les directions gauche, droite continuellement, jusqu'à ce qu'une option Continue apparaisse.

Cela marche à tous les coups après le troisième niveau.

- Pour passer la dernière forteresse il suffit de jeter 4 ou 5 grenades dans les trois portes en commençant par celle de droite (les espèces d'étagères), puis celle de gauche et enfin 6 grenades dans la porte du milieu. La porte éclatera et vous pourrez passer. Si vous n'avez plus de grenades, vous pouvez tirer sur les portes avec la mitraillette, mais c'est beaucoup plus long.

- Pour recommencer au niveau 3 lorsque vous avez perdu, faites un mouvement de gauche à droite avec les deux boutons enfoncés (1 et 2).

- Lorsque vous arrivez devant la dernière porte, détruisez les étagères de chaque côté de la porte, puis la porte elle-même.

- Quand vous jouez à deux, arrivés au troisième tableau, prenez beaucoup de bombes et vous aurez plus de points.

- Démolissez trois baraquements sans vous faire tuer et vous obtiendrez une roquette spéciale qui permet de tuer plusieurs soldats en même temps.

- Démolissez deux baraquements sans vous faire tuer et vous obtiendrez un point d'interrogation qui vous permettra de faire disparaître tous les ennemis qui figurent à l'écran.

- Pour avoir les vies infinies, au troisième stage, tirez quatre flèches sur votre compagnon.

- Prenez les tubes qui donnent les armes les plus puissantes et qui font disparaître les ennemis, sans perdre une vie; au bout d'un certain temps, pour chaque tube pris, vous aurez une vie supplémentaire. Si vous ne perdez aucune vie jusqu'à la fin, vous pourrez en avoir une quinzaine.

- Dans les tableaux où vous n'avez plus de vies infinies, ne pensez qu'à avancer et vous arriverez beaucoup plus loin que d'habitude.

- Pour avoir un bazooka, il faut tirer sur la première maison qui vous donnera la super arme; la deuxième maison: un point d'interrogation et la troisième: le bazooka. Attention, si vous vous faites tirer dessus, il faudra recommencer l'opération.

- Au round 6, tirez avec vos flèches sur les grosses pierres qui précèdent la forteresse. Des carquois de flèches supplémentaires apparaîtront.

SUPER THUNDERBLADE



- Entre chaque niveau, il y a un redoutable engin muni d'armes dévastatrices. Pour le détruire, il faut aller de droite à gauche plusieurs fois tout en tirant.

- Pour arriver au deuxième niveau, sur la page de présentation, appuyez une fois sur le bouton A, tournez le joystick vers le haut, vers le bas, vers la gauche, vers la droite, encore une fois vers la droite, vers la gauche, vers le bas, et vers le haut. Pour finir, maintenez le joystick vers le haut tout en appuyant sur Start.

SPRIGGAN

- Au menu d'options, vous pouvez choisir votre stage. Comment? Très simple: faites Haut, Select, Run, et 1.



SPY VS SPY



- Dans les niveaux élevés (à plusieurs étages), prenez un objet (exemple: le sac) et attendez l'ordinateur. Tuez-le et récupérez l'objet. Il ne vous restera plus qu'à atteindre la porte de sortie.

SUPER TENNIS

- Pour marquer à chaque fois, placez votre joueur juste sur la ligne du milieu puis reprenez la balle au tout dernier moment.

- Pour battre les level 1, 2, 3, faire service voler.

- Pour la sélection du joueur, prenez:

1 - C

2 - B

3 - C

Vous pourrez gagner plus facilement.



SUPER FOOLISH MAN



- Au stage 9, à la deuxième paire de tuyaux, entrez dans celui du bas et vous arriverez à un stage bonus avec des vies.

SUPER MARIO BROS 1



- Pour obtenir un feu d'artifice à la fin d'un round (ce qui permet un bonus) il faut que votre time se termine par : 1, 3, ou 6.
- A la fin de chaque monde, attendez que le dernier chiffre du compte à rebours soit un 6 et sautez : six explosions éclateront dans le ciel, vous rapportant 500 points chacune (donc 3000 points au total).
- Arrivé au 8-1, pour ne pas avoir le scarabée bourdonnant entre les deux pylônes verts, il faut avoir les boules de feu et juste avant d'y aller, tuer le premier ennemi ; vous n'aurez alors plus qu'à prendre le champignon qui donne une vie, sans être dérangé.
- Le maximum que l'on puisse avoir en points sur le poteau d'arrivée est 5000 points. Pour les avoir, il faut rester en haut de la plate-forme et courir tout en appuyant sur B.
- Après avoir délivré la reine dans le monde 8, vous pouvez sélectionner un monde dans la deuxième quête en appuyant autant que vous le voulez sur B lors de la démo.
- Voici quelques bidouilles pour gagner des vies tout au long de votre mission :
 - Vous trouverez un champignon en l'air au monde 1-2. Devant le premier trou, sont placées des briques. Sautez dessus et sautez sur celles se trouvant de l'autre côté du trou (il y a des pièces), placez-vous au bord à droite, sautez et un champignon en l'air apparaîtra.
 - Vous trouverez un champignon en l'air au monde 2-1. Montez sur le premier escalier et tuez les soldats Koopa. Dans le milieu du creux formé par les deux escaliers, sautez et une pièce invisible apparaîtra. Montez sur le carré et sautez, alors un champignon en l'air apparaîtra.
 - Vous trouverez un champignon en l'air au monde 4-1. Après le deuxième trou, il y a quatre carrés où sont inscrits des points d'interrogation. Montez sur le troisième et un champignon en l'air apparaîtra.
 - Vous trouverez un champignon en l'air au monde 5-1. Devant le troisième trou, plaquez-vous contre le mur à gauche et sautez, alors un champignon en l'air apparaîtra.
 - Vous trouverez un champignon en l'air au monde 6-1. Descendez de l'escalier, collez-vous à lui et sautez, alors un champignon en l'air apparaîtra.
 - Vous trouverez un champignon en l'air au monde 8-1. Placez-vous au milieu du deuxième et du troisième pot et il apparaîtra.
 - Un dernier champignon en l'air se trouve au monde 8-2. Placez-vous sur le tremplin et sautez, alors il apparaîtra.
- Pour passer le château du monde 7-4, vous devez passer sur les plaques qui s'effondrent puis sous l'escalier ; montez sur la grande palette en bas puis sur l'escalier à l'envers. Ensuite vous verrez (en hauteur) des roches alignées avec au centre une tige enflammée. Passez au-dessus et vous verrez des palettes. Montez sur la première en haut, tombez sur celle qui se trouve au-dessous et descendez de celle-ci par la gauche. Montez sur la suivante en bas, sautez sur celle du dessus et sautez sur celle d'en face. Tombez sur celle du dessous, descendez par la gauche, remontez dessus par la droite et enfin sautez sur la longue palette au-dessus à droite. Cela fait, vous n'avez qu'à continuer votre route jusqu'au roi Bowser.
- Pour passer le château du monde 8-4, vous devez pénétrer dans le troisième pot, puis (sans compter celui dont vous sortez) vous devez pénétrer dans le quatrième pot. Pour cela vous devez sauter devant, et un carré contenant une pièce apparaîtra. Sauter alors dessus puis sur le pot. Ensuite vous devez pénétrer dans le troisième pot (juste

après le lac de lave). Vous vous retrouverez dans l'eau, continuez vers la droite pour trouver la sortie et à nouveau vers la droite pour affronter le roi Bowser et délivrer la princesse.

- Pour tuer le roi Bowser si vous n'avez pas les boules de feu, atteignez l'objet brillant derrière lui.
- Quand on saute sur un soldat Koopa, il se renferme dans sa coque. Donnez-lui un coup de pied au moment où il sort ses pattes pour la quatrième fois et vous gagnerez 1000 points. Donnez-lui un coup de pied au moment où il sort ses pattes pour la cinquième fois et vous gagnerez 8000 points. Mais si vous le frappez trop tard, bye bye.
- Pour le troisième pylône vert, mettez la manette en bas, vous découvrirez un passage secret (monde 1-1)
- Pour le premier pylône vert, avec les plantes dans le monde 1-2, lorsque la plante est rentrée, montez et mettez la manette vers le bas.
- Pour gagner 20 000 pts et éventuellement une vie supplémentaire, sautez pour donner un coup de pied dans Koopa Troopa au début du monde 5-1, et poursuivez-le immédiatement. Il se charge de débarrasser le chemin de tous les autres ennemis, vous donnant un super score et parfois une vie.
- Pour commencer au tableau où vous aviez perdu, appuyez simultanément sur A et Start.
- Pour vaincre Bowser, il faut être en grande taille puis laisser mourir Mario. Il reprendra sa taille normale et sera invincible pendant quelques secondes, vous permettant d'enlever le pont.
- Dans le monde 3-2, juste après la moitié de la région, il y a un ravin. Il faut sauter sur une tortue pour l'étourdir. Donnez-lui des coups de pied et suivez-la de très près. Elle détruit tout sur son passage et quand elle tuera un ennemi pour 10 000 points, la vie sera à vous.
- Lorsque vous aurez délivré la princesse Coadstool une première fois et que vous reviendrez au tableau de présentation, appuyez sur B et regardez le "world" en haut de l'écran ; ainsi vous pourrez choisir votre niveau.
- Dans le château, niveau 8-4, dans la mer, si vous êtes petit, restez toujours en bas ; vous ne ferez pas toucher par les pieuvres et les toumquets de feu.
- Pour le frère-marteau du niveau 8-4 dans le château, attendez sur le pot de fleurs d'à côté qu'il vienne vers vous. Vous pourrez alors le sauter sans problème.
- A la fin du niveau 1 du monde 3, lorsque vous escaladez la pyramide avant de sauter sur le mâit, vous verrez deux Koopa troupa descendre. Sauter sur le devant de la coquille et vous obtiendrez une vie supplémentaire. Sauter au même endroit et vous aurez des tas de vies. Mais attention, tout cela serait trop beau s'il n'y avait un problème. Si vous dépassez 100 vies, Game Over apparaît, alors faites attention.
- Quand vous êtes au niveau 4-2, après le premier ascenseur, allez en bas, là où est le trou ; allez au bord et sautez (en hauteur, bien sûr, et non pas dans le trou). Un carré apparaîtra. Faites apparaître les trois autres qui sont à côté, montez et allez sur le deuxième en partant de la gauche (important : il faut que vous soyez petit pour cela), sautez (toujours en hauteur), montez sur la liane et allez tout droit !

SWORD OF SODAN



• Pour sauter d'un niveau, ramassez 4 potions et utilisez-les en une seule fois.



SUPER MARIO WORLD

- Dans la première Ghost House entrez avec une cape, forcez à droite jusqu'au premier trou, faites demi-tour, prenez votre élan et volez vers la gauche. Vous apercevrez une passerelle, retournez-vous, prenez-la, forcez à droite, laissez-vous tomber, prenez les 4 "1up" (vies supplémentaires), sortez. Vous aurez ainsi accès à la Top Secret Area qui n'est autre qu'un distributeur de dragons, vies, et bonus infinis ! Ce truc est valable pour la version US de Mario.
- Pour sortir d'un niveau déjà visité il suffit de faire Start et sans lâcher le doigt faire Select.
- Pour tuer Koopa à sa troisième forme (l'explosive), mettez-vous sur un côté et attendez qu'il ait fini de rebondir ; prenez 1 Meca Koopa et tirez-lui sur la figure, en faisant Haut et Lance.
- Pour avoir plein de vies il faut prendre l'étoile qui rend invulnérable et tuer le plus d'affreux possible et là, vous avez vite 1, 2, 3 vies par affreux.



• Le jeu ne sauve pas à chaque niveau, mais on peut sauvegarder en refaisant les maisons fantômes. Le plus facile est de sauvegarder à la deuxième maison fantôme.

SLIME WORLD

• Voici quelques codes pour l'Adventure Easy numéro 1 :

A1CA25
E04AE4
E6CA62
E8CA6C
EC8AA9
118AEA
118BEB
6FCBE9
6B4B6C
66CBE0
25CBA7
A809E3
114928
12C9AA
550894
D7C956
19CB93
5DC9DD
070946
9D0AD9
198AD2
45C9C5
CAA09D
30C988
078BC1
870AC3
078BC1
CC94F7

30C988
45C9C5
5DC9DD
C28A87
8F0BC8

(fin du premier niveau)

• Il existe une deuxième fin à la mission numéro 2, le code est :
20B910B

• Le code de la fin de la mission numéro 3 est :
6B910B

• Voici tous les codes de la deuxième mission de Slime World :

Code 1 : ECDA78
Code 2 : DD1F32
Code 3 : E79FB5
Code 4 : 139CFE
Code 5 : 159DF9
Code 6 : D01A24
Code 7 : 559925
Code 8 : D499A4
Code 9 : 5A9E23

Code 10 : 2F9CF2
Code 11 : 6C0CF3
Code 12 : D29EBB
Code 13 : EDDEFD
Code 14 : EE9EBF
Code 15 : 1DDCA0
Code 16 : 1CD8AF
Code 17 : 0399EB
Code 18 : 465F57
Code 19 : 085F11
Code 20 : 4FDFFD
Code 21 : 089ADD
Code 22 : 70DCDF
Code 23 : 75DFDB
Code 24 : 75DCDB
Code 25 : 8E5999
Code 26 : F1181B
Code 27 : 711B9B
Code 28 : F1DA45
Code 29 : F659C1
Code 30 : B85D87
Code 31 : BD1DC0
Code 32 : 3DDC80
Code 33 : B79B40
Code 34 : FD180F
Code 35 : 7C5B49

• Voici quelques codes de la mission 3 de Slime World :

E9D275

9157B6
2F1176
15563D
FF9086
215601
62920F

• Voici tous les codes de la mission 4 :

884284
8C4280
34004E
C7071C
1A076B
1A472B
FC43F1
9702EB
114322
EE41E1
2BC9BB
24413F
6006B1
7EC0F1
7EC071
BDC231
464058
C90118
A48278

allez toujours vers la droite.

• Codes de la mission 5 :
F52520
236516
A6E61E
AD25D8
27A1DF

• Suspense : pour avoir la fin (mission 4), entrez : A48278 et sortez en haut à droite de l'écran.

• Pendant la page d'intro, appuyez sur n'importe quel bouton et vous aurez un texte ; à ce moment, faites : Haut, Gauche, et vous pourrez choisir votre niveau en bougeant la manette vers la droite.



Après avoir rentré le code "A48278",

SHADOW DANCER



• Pour le boss du troisième niveau, on peut le battre sans problème, il suffit de s'agenouiller et d'avancer vers l'ennemi. Il reculera et à force, tombera dans le vide.

• Pour tuer l'ennemi de la fin, quand il vous jette ses flammes, abritez-vous sous la colonne de gauche. Les flammes ne vous toucheront pas. Attendez que les flammes soient éteintes, sautez rapidement sur place et tirez-lui dans la tête.

• Dans le Special stage, pour tuer tous les ninjas, collez-vous contre le mur de gauche et ne cessez pas de tirer. Vous gagnerez alors 3 vies. Vous pouvez également les laisser passer sans tirer. Mais vous ne gagnerez qu'une seule vie.

• Pour avoir accès au "Stage Practice" faites A, B, C en même temps.

• Au bonus, ne tuez aucun ninja et vous obtiendrez une vie.

• Au dernier monstre, lorsque les flammes tombent, mettez-vous sous les plates-formes où apparaissent les ninjas. Alors, les flammes ne pourront pas vous atteindre.

• Lors de la page de présentation, appuyez simultanément sur : A B C et vers le Haut. Vous aurez accès dans le menu à une troisième option très intéressante.

• Au round Bonus, pour tuer tous les ninjas, mettez-vous à gauche de l'écran, et lancez toujours des Shurikens. Alors, vous aurez 3 vies.

• Voici la liste des différentes vies supplémentaires qui vous sont accordées dans les trois premiers stages du jeu. Stage 1-1 : sans avoir perdu, une fois que vous avez obtenu le Power-Up, montez aussitôt sur le haut de la pierre, sautez et tirez tout de suite après.

Stage 1-2 : après avoir passé la grande faille, placez-vous derrière la seconde pierre. Au niveau supérieur se tient un ninja rouge qui tourne sur lui-même, la vie se trouve derrière lui.

Stage 2-1 : au dernier niveau inférieur du pont se tiennent deux ninjas avec des revolvers. Utilisez la magie pour les éliminer et faire apparaître la vie supplémentaire.

Stage 2-2 : au début du stage vous observez un premier grillage derrière vous. Après avoir obtenu le Power-Up vous passez maintenant devant un bâtiment. Éliminez les ninjas, la vie se trouve en haut, à l'angle du second grillage et du bâtiment.

Stage 3-1 : au troisième étage à droite de ce stage, se trouve un ninja rouge qui tourne sur lui-même. Éliminez-le à l'aide du Power-Up pour faire apparaître les vies qu'il camoufle.

• Voici certains trucs qui vous feront gagner des vies supplémentaires.

– Lors du bonus stage de chaque fin de niveau, où vous devez tuer le plus de ninjas possible (cinquante environ), branchez votre auto-fire, tirez et mettez-vous le plus à gauche possible de l'écran et vous ferez un Perfect, pour gagner trois vies. Si vous ne disposez pas d'auto-fire, ne tirez sur aucun ninja....

– Lorsque vous arriverez au boss final, tuez les ninjas gris, puis mettez-vous sous les piliers des statues quand le feu tombe du plafond. Les flammes éteintes, sautez, tirez des shurikens dans la tête du maître de l'union des lézards... Bonne chance !

– Lors du bonus stage, placez-vous le plus possible sur la gauche en tirant sans arrêt. Ceci vous permettra de tuer tous les ninjas et de gagner alors le maximum de vies.

• Pour accéder au Select Round, pressez A, B, C et Start en même temps.

• Pour vaincre le dernier boss, tuez les ninjas gris et si il y en a qui roulent, sautez par-dessus et ils disparaîtront. Quand les flammes tombent, placez-vous sous l'une des deux statues. Vous serez à l'abri des flammes et vous n'aurez plus qu'à sauter et tirer dans le cou du boss, quand la flamme sera éteinte.

• Les casques bleus tirent trois coups puis rechargent. La meilleure solution pour les éliminer est d'envoyer le chien car il ne craint pas les balles.

• Les lanceurs de boucliers peuvent être abattus à distance lorsqu'ils ont tiré un bouclier, vous pouvez envoyer le chien à ce moment-là.

• Écoutez bien votre chien lorsque vous êtes dans les tableaux à zone d'ombre. S'il y a un ennemi, il aboiera. Le jeu est plus facile en mode non-shuriken grâce à l'attaque du chien pour les ennemis éloignés et dangereux.

• Dans les tableaux faciles, approchez des ennemis sans tirer et tuez-les avec le sabre. Si vous ne tirez aucun shuriken dans tout le tableau, vous aurez cinquante mille points de bonus.

• Pendant la page de présentation, appuyez sur A, B, C, et Start en même temps, et voilà le menu des options !!! Pour obtenir le menu option, à la page de présentation, tapez A, B, C et Start simultanément, vous accéderez à un menu de sélection.

SOKOBAN



• En mettant NOISE comme password, vous pourrez sélectionner votre tableau (de 1 à 249) lorsque l'on vous montre la carte, en appuyant sur les directions droite et gauche, ainsi que sur les boutons 1 et 2.

SKATE OR DIE

• En sortant du magasin, dirigez-vous vers Race, prenez Regular Foot, allez vers le gros tuyau gris, pour y accéder appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle et le bouton A en même temps (allez toujours tout droit sans lâcher les boutons).



SUPER MARIO LAND



Monde 4 niveau 1 : dès le début, allez dans le tuyau derrière vous et ensuite aussitôt à droite.

- Pour pouvoir passer sous les endroits où il faut être petit, baissez-vous et appuyez sur la flèche pour avancer, puis sautez.
- Au monde 3 2-3 il y a un ascenseur au moment où il y a 2 doubles barres, sautez dessus ; sautez dans le vide.
- Avant de descendre dans les tuyaux, ramassez toutes les pièces. Et quand vous ressortirez, oh miracle, toutes les pièces seront revenues.
- Lorsque vous êtes grand et que vous voulez passer dans un passage réservé au petit Mario, il suffit d'avancer puis de vous baisser, face au passage. Quand vous avez suffisamment avancé, allez vers la diagonale en bas à droite et appuyez sur A pour avancer.
- Après avoir fait deux fois le tour du jeu vous pourrez choisir votre niveau. Sympa, non ?
- Contre le lion au niveau 3-1, si vous n'avez pas de super boule, prenez de l'élan, appuyez sur le bouton B et sautez au-dessus du lion ; vous aurez terminé le niveau.
- Il faut appuyer sur A quand vous perdez et dès que vous voyez le Game Over ; vous avez alors droit à un Continue.
- Pour battre le monstre du World 3 3, prenez le champion qui est avant, puis sautez sur le monstre en avançant et vous arriverez à le passer.
- Dans le monde 1-3, il y a, en l'air, une pierre suivie d'un point d'interrogation et d'une autre pierre, d'un point d'interrogation et d'une troisième pierre ; puis il y a un tuyau sur lequel est placé un sphinx qui lance des boules de feu ; tuez-le en lui sautant sur la tête... puis, zut je me suis trompé : il y a d'abord trois points d'interrogation et entre ces trois points, il y a des pierres ; dans ces pierres, tapez deux fois et dans l'une d'elles apparaîtra une seconde pierre. Montez dessus et elle vous emmènera plus haut ; allez vers la droite, vous trouverez un tuyau, allez dedans et là, il y a des pièces et une vie dans la pierre en haut à droite.
- Pour sauter plus haut lorsque vous êtes grand, accroupissez-vous et sautez.
- Au 1-3, le premier sphinx avant la pyramide remplie de pièces, il y a deux blocs de pierre ; il faut taper entre les deux et il y aura un passage secret qui mène à un tuyau, mais il faut être super Mario.
- Au 1-3 sautez dès l'arrivée au niveau, une case apparaît montez dessus, surprise : le même truc est au deuxième enchaînement de case-bonus-case-bonus-case gardée par un Gao, il se trouve entre les deuxième et troisième bonus il faut pouvoir casser les briques pour l'avoir ; surprise, une vie se trouve en haut à gauche.
- Pour battre le monstre du deuxième niveau, mettez-vous en bas, à droite du tableau et tirez sans cesse sur le monstre sans le suivre ; si vous adoptez cette tactique, vous devriez vous en sortir.
- Au monde 4-1, lorsque vous arrivez, allez dans le premier trou, des pièces s'y trouvent ; lorsque vous vous baissez, appuyez et maintenez sur le bouton droit pour pouvoir prendre les pièces.
- Au monde 4-2, il faut y arriver avec le pouvoir des boules grâce à la fleur. Avec les boules, vous pouvez gagner 2 vies. Allez au trou avec le lanceur de missiles, montez dessus et appuyez sur la touche du bas pour vous baisser jusqu'à ce que vous tombiez dans le trou. La salle où vous atterrirez sera pleine de pièces.
- Dans le premier monde zone 2, allez à la première plaque en bas avec un palmier et une case surprise ; allez au bout à gauche et sautez : vous aurez une vie en plus.
- Dans le monde où vous êtes dans un sous-marin (le monde 2-3 je crois) il faut être petit, se mettre en bas et vous ne vous ferez jamais toucher ! (A condition de ne pas vous arrêter de tirer !)

SUPER REAL BASKET-BALL

• Si vous êtes en difficulté, mettez-vous dans le coin gauche du panier et tirez les pieds juste à la ligne des trois points, vous marquez un panier à trois points. Ne le faites pas si vous gagnez et essayez de faire un beau match avec des passes.

• Lorsque vous voyez l'inscription "Press Start Button" en-dessous du terrain de basket-ball, appuyez sur B. Vous aurez alors un tableau de toutes les aptitudes (rapidité, musiques, bruits, force de l'ordinateur...).



SNOOPY

Level 5 :	4M44	Level 70 :	C512
Level 10 :	1M10	Level 75 :	C417
Level 15 :	C01X	Level 80 :	C411
Level 20 :	XQ1A	Level 85 :	2UV4
Level 25 :	ZZVC	Level 90 :	ZUVO
Level 30 :	XZUB	Level 95 :	T20X
Level 35 :	TTOT	Level 100 :	BHNA
Level 40 :	BTND		
Level 45 :	7YNV		
Level 50 :	V5IQ		
Level 55 :	CA1H		
Level 60 :	V411		
Level 65 :	4540		



SUPER MARIO LAND

• Voici les 15 chambres secrètes de l'univers de Mario :

World 1-1 : Tuyaux 3 et 6.

World 1-3 : Tuyau 9.

World 2-1 : Premier et dernier tuyaux.

World 2-2 : Premier et dernier tuyaux.

World 3-1 : Premier et dernier tuyaux.

World 3-2 : Tuyau 7.

World 3-3 : Tuyau 4.

World 4-1 : Tuyaux 1 et 34 (juste avant la rangée de canons).

World 4-2 : Tuyaux 2 et 12.

• Une fois que vous avez terminé l'aventure, vous pouvez choisir vos niveaux dans la deuxième aventure en appuyant sur Gauche ou Droite de la manette.

• Monde 1-1 :

Au quatrième tuyau, vous avez une rangée de pièces verticales. Prenez la rangée de pièces, allez au point d'interrogation, prenez-le. Montez dessus, sautez sur la quatrième brique en partant de la gauche, et vous verrez apparaître un cœur. Prenez-le. Vous aurez alors une vie supplémentaire.

Monde 1-2 :

A un moment, vous verrez trois points d'interrogation alignés verticalement, avec dessus une tortue bougeant de gauche à droite. Tuez la tortue, et prenez les points d'interrogation. Descendez. Prenez le point d'interrogation en bas. Une fois que vous êtes descendu, allez jusqu'au tronc et sautez à ras du tronc. Vous verrez apparaître un cœur, prenez-le et vous aurez une nouvelle vie.

Monde 1-3 :

Dès que vous arrivez, sautez à ras du mur, vous verrez apparaître un ascenseur, montez dessus et vous serez tout en haut. Continuez, à un moment donné, vous verrez un sphinx. Tuez-le, normalement vous devriez avoir des points d'interrogation au-dessus de votre tête. Entre les trois points d'interrogation, vous avez deux briques. Cassez la deuxième brique en partant de la gauche. Sautez encore une fois et, comme précédemment, vous verrez apparaître un ascenseur, montez dessus et vous vous retrouverez en haut, marchez et une fois arrivé au tuyau, descendez pour casser toutes les briques et vous verrez apparaître un cœur.

Monde 2-1 :

Vous allez tomber sur un tuyau avec une plante. Quand la plante est rentrée, descendez dans le tuyau. Dans la chambre secrète, la sortie semble impossible, mais si vous vous mettez à ras du mur de droite et si vous sautez, vous trouverez alors un moyen de remonter.

Monde 2-2 :

Quand vous serez arrivé à une rangée de pièces verticales, prenez-la. Une fois que vous êtes sur le tuyau, sautez dans le vide et même si cela vous paraît ne servir à rien, vous trouverez un passage secret.

Monde 2-3 :

A un certain moment, vous verrez un cube formé de quatre briques, tirez dessus et vous aurez un champignon, ensuite, allez en bas, vous verrez un autre cube, tirez dessus et vous attraperez une étoile qui vous rendra invincible pendant quelque temps.

Monde 3-1 :

Rien qui puisse vraiment vous aider.

Monde 3-2 :

Il y a de nombreux moyens d'attraper les ascenseurs, ils sont très faciles à trouver, alors à vous de jouer...

Monde 3-3 :

Quand vous serez au-dessus des deux araignées, au-dessus de votre tête, vous trouverez une rangée de dix briques, cassez la quatrième en partant de la droite, et vous gagnerez un cœur qui vous apportera une vie. Pour combattre plus facilement le dernier ennemi, essayez d'être grand et pour le dépasser, essayez de passer à travers le monstre.

Monde 4-1 :

Essayez, lorsque vous descendez dans les tuyaux, de vous mettre tout de suite sur la droite.

Monde 4-2 :

Comme dans le précédent, lors de votre descente dans les tuyaux, mettez-vous vers la droite.

Monde 4-3 :

Essayez de vous dépêcher dans les zigzags car vous risquez de vous retrouver coincé. Pour combattre le dernier monstre, essayez d'avoir le champignon. Le nuage n'est que votre dernier ennemi.

SOCER



• Pour faire des corners directs, il faut obligatoirement posséder le player one. On ne peut les faire que du haut. Pour cela, il faut tout d'abord mettre la petite flèche totalement vers le bas.

Après, il faut appuyer sur Left en le laissant enfoncé, et pour finir, appuyer sur A.

Cette technique marche mieux avec le skill level N°5.

• Quand vous encaissez un corner, placez la flèche à l'extrémité opposée d'où vous shootez et appuyez sur la touche A. Le ballon va glisser doucement dans le but.

SAFARI HUNT



• Restez en tir rapide et, lorsque vous tuez n'importe quel animal sauvage, continuez à lui tirer dessus pour gagner plus de points de bonus.

• Dans le niveau qui se déroule dans la forêt, tirez sur les pommes, elles vous rapporteront 1000 points.

• Après avoir touché les animaux, ils s'en vont souvent en courant. Mais si vous continuez à leur tirer dessus, les lapins (premier niveau : 1000 pts) et les panthères noires (3ème niveau : 2000 pts) continuent à vous donner des points.

SPELLCASTER

- Pour arriver à la fin, tapez :

HXX3XL7XgD22HNd5LTSwTC

- Tapez le code :

Ga jPP16nRt9vVVG9LcOdHFC

• Après avoir tapé ce code, faites "Use", prenez "Sacred Mirror". Puis faire "Talk". La princesse du lieu vous transportera à "Summit Temple". Daikak vous redonnera "The Sword Of Branches". Ensuite, faites "Move Kasshima Temple", vous arriverez à Kasshima Shrine. Faites "Use" et prenez "The Sword Of Branches", vous arriverez face au "God". Faites "Use", prenez "Sacred Mirror", puis "The Sword Of Kusanagi", après avoir remporté la bataille contre le "Serpent God", vous arriverez à la bataille finale. Utilisez "Kamon" pour le quatrième et le cinquième boss.

- Pour pouvoir passer d'un tableau à un autre, aidez-vous des personnages que vous trouverez en déplaçant la flèche de "Look".

Par exemple : pour aller au troisième tableau, il faut diriger la flèche dans le plat de spaghettis et vous trouverez le personnage Kuma qui vous indiquera votre nouvelle mission.

• Au début, vous êtes au Summit Temple et vous parlez avec Daikak. Après ce dialogue, faites Move-Mt Enriku. Arrivé au temple, vous parlerez avec Torak. Ensuite, vous retourneriez au Summit Temple et vous parlez avec Daikak qui vous donnera un Dokko. Faites Move-Izumo. Là, faites Look-at What et pointez le plat de spaghettis. Faites Talk 3 fois. Puis faites Move-Izumo Temple. Une fois arrivé au temple, faites Look-At What et pointez successivement : le trou et l'étiquette arrachée. Puis faites Move-Go Outside, un mec apparaîtra, faites Talk et tuez-le. Faites Look-At What et pointez le bidule orange. Faites Take-Charin.

Faites Move-Izumo puis Move-Summit Temple. Faites Talk puis Move-Attaro Shrine. Une fois arrivé, faites Look-At What et pointez l'épée. Faites Take Sword. Tuez le mec qui apparaîtra (en fait, il ne sera que blessé). Après avoir parlé avec lui, faites Take-Fake Sword. Faites Move-Summit Temple. Faites Use-Charin puis Talk-About Iwato. Faites Move-Mt Miwa. Faites Talk puis Use-Fake Sword. Tuez la fille. Faites Move-Go Inside. Arrivé au temple, tuez le mec. Ensuite faites Move-Go Outside puis Move-Summit Temple. Faites Talk et Move-Kashima Temple. Une fois arrivé, tuez le mec. Faites Look-At What, pointez l'épée deux fois et Take-Sword Of Branches. Faites Move-Summit Temple. Faites Talk puis Move-Shimonoseki. Arrivé au port, faites Look-Terrain deux fois. Après, faites Look-At What et pointez son visage. Tout de suite, faites Spell-Hatten; Spell-Makiri, Spell-Kannon. Faites Talk quatre fois. Faites Move-Midori's House. Après avoir parlé avec son grand-père, faites Move-Pier puis Move-Go On The Sea.

Dessinez un quadrillage de A à E verticalement et de 1 à 5 horizontalement.

1) B5 Move-Plunge In The Water. Faire Kannon puis prendre Lute.

2) A4 Use-Lute.

3) A3 Use-Lute, Use-Beads mais ne pas plonger !!!

4) A1 Move-Plunge In The Water.

5) C1 Use-Beads. Move-Plunge In The Water.

6) C3 Use-Beads.

7) D2 Use-Beads.

8) D4 Use-Beads. Move-Plunge In The Water.

9) Retournez A3 puis Move-Plunge In The Water (vous serez alors dans un tableau d'action où il faudra vous laisser tomber dans la première fosse).

Arrivé à un temple, faites Spell-Kannon. Faites Look-At What et pointez l'épée. Faites Take-Sword Of Kusanagi. Faites Move-Return To Boat. Faites Use-Sword Of Kusanagi. Vous retourneriez ensuite au Summit Temple. Là, faites Move-Izumo puis Move-Izumo Temple. Une fois arrivé, tuez la fille (changée en dragon). Faites Move-Inside Temple. Après avoir parlé, faites Move puis refaites Move-Go Outside. Tuez la fourmi géante. Après, faites Talk et Take-Ball Of Shinzu. Refaites Talk et Move-Izumo. Là, faites Talk et Move-Kumano Shrine. Faites Look-Terrain et Talk. Faites Use-Ball Of Shimazu. Refaites Talk puis Move-Karogen (durant ce tableau d'action, il faut appuyer sur la flèche du bas sur le puits tout de suite. Faire Spell-Makiri et flèche du bas sur le rocher).

Arrivé à la salle du Cauldron, faites tout de suite Spell-Indra. Ensuite, faites Look-At What et pointez le truc rond au sommet du chaudron deux fois. Use-Ball Of Shimazu, Look-At What et pointez l'ouverture et Move-Inside Pot. Faites Look-At What et pointez la main. Faites Move-Go Outside deux fois et retournez au Kumano Shrine. Là, faites Talk et Move-Mt Hinokami. Une fois arrivé, tuez Kezeus puis Daikok. Faites Look-At What et pointez la pièce de l'armure restante par deux fois. Faites Take-Armor Bracers et Move-Kumano Shrine. Là, faites Use-Armor Bracers puis Move-Kakogen. Arrivé là, faites Move-Inside Pot. Faites Use-Armor Bracers. Le vaisseau spatial atterrira devant une pyramide. Là, faites Move-East Sode, Spell-Fudo et Move-Inside Pyramid. Allez au bout et prenez le triangle puis ressortez. Faites Spell-Makiri, Use-Pyramid Point, Spell-Makiri, Move-West Sode, Move-South Side et Move-Inside Pyramid.

• CHEMIN DE LA PYRAMIDE :

- 1) Allez à droite, montez l'escalier. Tuez le serpent et prenez le marteau.
- 2) Redescendez, prenez la deuxième porte vers la droite.
- 3) Prenez la première porte vers la droite.
- 4) Prenez la première porte vers la gauche.
- 5) Allez à gauche tout le temps jusqu'à une statue qui tient un trident dans sa main gauche. Prenez-le.
- 6) Montez l'escalier à droite et prenez la deuxième porte vers la droite.
- 7) Allez à gauche, détruisez le premier mur le plus haut possible et prenez le plastron. Prenez la première porte vers la gauche.
- 8) Prenez la deuxième porte vers la droite.
- 9) Prenez la première porte vers la droite.
- 10) Montez la première escalier vers la droite.

SPELLCASTER

11) Vous serez devant un démon puis devant Régina (pour la faire redevenir normale, faites Talk quatre fois).

12) Vous combattez le démon.

Après l'avoir occis, la pyramide s'effondrera, vous retournerez au Summit Temple puis vous parlerez avec Daikak et enfin, vous partirez pour le royaume des morts. Arrivé devant le Gardien, faites Use-Sword Of Kusanagi, Talk et Move-Misty Crossing, Move-Go, Talk, Move-Chizu Sea, Move-Misty Crossing, Use-Nectar deux fois, Talk et Move-Yomotsu.

1) Allez dans l'arbre rose et faites Use-Sword Of Kusanagi.

2) Allez à Izanami et faites Talk trois fois.

3) Allez à Cerbeus et faites Look-At What et pointez la queue du chien et Talk.

4) Retournez à l'arbre rose et faites Talk.

5) Retournez à Misty Crossing, là, faites Move-Toki Plains, Look-At What et pointez le centre du rocher, Move-Misty Crossing, Talk, Take-Oar, Move-Toki Plains, Use-Oar, Take-Mystic Harp, Move-Chizu Sea, Use-Mystic Harp, Move-Misty Crossing et Move-Yomotsu.

6) Retournez voir Cerbeus et faites Use-Mystic Harp et Talk deux fois.

7) Retournez au Misty Crossing et faites Talk. Vous combattez alors le dieu de la foudre (pour le vaincre, il faut faire un maximum de fois le Spell-Indra). Celui-ci tué, prenez l'épée.

8) Allez voir le Magicien et faites Use-Sword Of Fury.

9) Retournez à l'arbre rose et faites Talk.

10) Allez dans le Rocher Bleu et faites Move-Left quatre fois, Use-Sword Of Fury, Move-Go Inside et tuez la méduse. Prenez le miroir.

11) Faites quatre fois Move-Right et Move-Go Outside.

12) Allez voir Izanami et faites Use-Mirror, puis Talk. Retournez au Summit Temple où vous parlerez avec Daikak. Faites Move-Izumo, Look-At What et pointez le collier de Kuma deux fois, Talk et Take-Necklace, Move-Kashina Temple, use-Sword Of Branches, Use-Mirror et enfin Use-Sword Of Kusanagi. Vous serez alors face à quatre démons puis face au Maître du Mal.

• Code pour Shimonoseki (le lac) :
N1LLVWfgikUooIv#LTt3JCC.

• Les tableaux d'actions sont tous faciles sauf un : le tableau de la lave. Voici donc un code qui vous emmènera juste après : 59G22o5a679h89D+cgqRv1hD.

• Code pour le royaume des morts :
gggQxRivYb+yFMs3DFdQagJC.

• Code pour Izumo (juste avant les démons) :
tttddpg8PoLEgnIHj1NMqWOC.

• Voici un code pour ceux qui n'arrivent pas à passer la lave :

w8YHHSKtNQSW
Hy4jvz1YmObC

• Voici un code pour aller après le monde des marins :
Z39dYTSY022GIOZK00Ii8BD

• Ces codes permettent d'accéder aux différents stades du jeu.

– Le temple Izumo avant le combat :
FNIFWIRScwiWX56uQSo99zC

– Le Sanctuaire Attaro avant le combat contre Jukak :
BFJtNwAABBDnXa+BuAKgWbeB

– La montagne Miwa avant le combat contre la vieille femme :
gkwVNArx135ZJLQTQw4Kx44C

Au sommet du temple après la mort de Wakahiko :
w07gI7MFTVXNpUvUFXnNcGC

– Après le combat au temple Kashima :
rHTIgXoJOYeS11rghTTNGYpC

– Avant de pénétrer dans le sanctuaire sous-marin :
TnLcKpBMNj3xS6iv5Pz2Qg3C

– Izumo avant de partir pour le sanctuaire :
DTW22aqy13Jt+JtYe02d3PnD

– Le sanctuaire Kumano :
NNP-FTjDm44JT0v+wy2zLyC

– Au sanctuaire Kumano, prêt à partir pour la montagne Hinokami :
BNVFF13Y57Nu-pL2UKU7VZUC

– Au sanctuaire Kumano, Daikak détruit :
Tnvf3z78gi15K17q4suVw0BD

– A la pyramide :
brzTjJZ1CDWaLOuJ-PP+dhRC

– Au sommet de la pyramide :
Xn0kEk0cADWWHjP0aKK5TX7C

– Début du monde souterrain :
HXZJ6aKWAD2m5-fqQGG9Ykfc

– Monde souterrain avec la harpe au passage brumeux :
dhwgAkU5knaUBoqPhTtCt5zC

– Avec le "sword of Fury" :
YcxRB11pmxk4tUaxxjuhsW6D

– Izumo, Kuma avec le pendentif :
HXX3XL7XgD22HnUd5LTSawTC



SOLAR JETMAN

• Voici les codes des planètes avec plusieurs vies !!!

Planète 2 :	KLB	PBN	BBM	KGB
Planète 3 :	KBB	DPL	HBR	XHB
Planète 4 :	KQB	DGG	DBX	VHB
Planète 5 :	KHD	ZLG	DBG	BHB
Planète 6 :	KLD	GBB	DEM	KHB
Planète 7 :	KQD	BQQ	LBR	VHB
Planète 8 :	KGD	TBN	BBX	WHB
Planète 9 :	HGB	TMP	LBG	KHB
Planète 10 :	KDG	NNN	KBM	QHB
Planète 11 :	KQG	XPM	QBR	DHB
Planète 12 :	HHG	LDG	BBX	WHB
Planète 13 :	KGH	WGG	BBG	DHB



• Voici quelques codes pour Solar Jetman :

Code :	BBBBBBBBBBBB	— Monnaie :	000000
Code :	DDDDDDDDDDDD	— Monnaie :	111111
Code :	GGGGGGGGGGGG	— Monnaie :	222222
Code :	HHHHHHHHHHHH	— Monnaie :	333333
Code :	KKKKKKKKKKKK	— Monnaie :	444444
Code :	LLLLLLLLLLLL	— Monnaie :	555555
Code :	MMMMMMMMMMMM	— Monnaie :	666666
Code :	NNNNNNNNNNNN	— Monnaie :	777777
Code :	PPPPPPPPPPPP	— Monnaie :	888888
Code :	QQQQQQQQQQQQ	— Monnaie :	999999

SOLOMON'S KEY



• Dans la salle 17 (une des plus dures), pour trouver un ami qui vous aidera dans ce tableau en transformant tous les ennemis de l'écran en fées, placez-vous sur la pierre tout en bas à droite et montez jusqu'à ce que votre personnage puisse toucher la pierre de droite, où se trouvent les pierres qui portent les flammes bleues. Frappez de la tête ce bloc 11 fois et le personnage ami apparaîtra.

• Vous pouvez reprendre le jeu quand la partie est terminée, si vous appuyez sur A, B, Up de votre manette. Alors, si la partie s'est terminée dans une pièce après la quarante et unième, vous recommencez à partir de la pièce quarante et un.

• Au niveau 3, créez un bloc dans l'angle supérieur droit, puis détruisez-le. Vous obtiendrez une vie en plus.

• Si vous touchez l'un des trois bijoux avec la baguette magique de Dana, il se changera en objet bleu qui vous rapportera une bombe explosive.

• Emprisonnez les boules étincelantes à l'aide de vos blocs. Cela vous sera plus facile de progresser ensuite.

• Quand vous avez des losanges blancs, placez-vous devant et appuyez sur A : ils deviendront des potions de Mapros, ou des autres de Mandras. Continuez à appuyer sur A et vous verrez par vous-même.

SKWEEK

• Pour cette petite boule de poils jaune, Voici tous les codes des niveaux :

2 :	AJAJ	13 :	JLJN	30 :	ACEG	47 :	JNLS	76 :	APGF
3 :	JUJL	14 :	ACCE	31 :	JCNI	48 :	CEAG	77 :	JPHH
4 :	AACL	15 :	JCLG	32 :	ALBP	49 :	LEJI	78 :	CGEM
5 :	JALE	16 :	ALCN	33 :	JLNB	50 :	AGAG	79 :	LGNO
6 :	AJCL	17 :	JLLP	34 :	ACGI	51 :	JGJI	80 :	EARE
7 :	JULN	18 :	CCAE	35 :	JCPK	52 :	APAP	81 :	NAJG
8 :	CAAC	19 :	LGJG	36 :	ALBG	53 :	JPIB	82 :	EJAN
9 :	LAJE	20 :	AAEE	37 :	JLPD	54 :	AGCI	83 :	NJJP
10 :	ACAC	21 :	JANG	38 :	CCEI	55 :	JGLK	84 :	EAGG
11 :	JCJE	22 :	AJEN	39 :	LCNK	56 :	APCB	85 :	NALI
12 :	ALAL	23 :	JJNP	40 :	AEAE	57 :	JPLD	86 :	EJCP
		24 :	AAGG	41 :	JEJG	58 :	CGAI	87 :	NJLB
		25 :	JAPI	42 :	ANAN	59 :	LGJK	88 :	GAAG
		26 :	AJGP	43 :	JNJP	60 :	AEKI	89 :	PAJI
		27 :	JJPB	44 :	AEJG	61 :	JENK	90 :	ECAG
		28 :	CABG	45 :	JELI	62 :	ANEB	91 :	NCJI
		29 :	LANI	46 :	ANCP	63 :	JNND	92 :	ELAP
						64 :	AEKJ	93 :	NLJB
						65 :	JEPH	94 :	ECCI
						66 :	ANGD	95 :	NCLK
						67 :	JNPF	96 :	ECCB
						68 :	CEEK	97 :	NLLD
						69 :	LENM	98 :	GCAI
						70 :	AGEK	99 :	PCJK
						71 :	JGNM		
						72 :	APED		
						73 :	JPNF		
						74 :	AGGM		
						75 :	JGPO		



SUPER CONTRA

• Pour accéder au menu des musiques, maintenez les boutons A et B enfoncés et allumez la console.

• A la page de présentation, faites Droite, Bas, Gauche, Haut, B, A, Start pour avoir 30 vies.



SON SON II

• Pendant la page de présentation, pour jouer avec des ennemis différents, faire :

Haut, Bas, Gauche, Droite, bouton I, bouton II.
Pour avoir la lampe dès le début : laissez les doigts appuyés sur Haut, bouton II, Select, Run.

Pour avoir la gourde dès le début laissez les doigts appuyés sur : Haut, bouton I, Select, Run.

• Voici deux cheats vous permettant d'obtenir dès le début soit une gourde, soit une lampe d'Aladin. Pour la gourde, appuyez simultanément sur les touches : Haut, Select, Run, II. Pour la lampe changez le II par I.

• Pour ceux qui n'auraient pas compris comment utiliser les objets achetés (boulets, boules de feu, foudre, bombes, sablier...), il suffit de mettre pause et de les sélectionner à l'aide de la manette de direction, les objets s'afficheront dans le carré de l'arme actuelle (bâton). Pour s'en servir, il faut nécessairement la Magic (si le carré est entouré de rouge, votre option choisie est inutilisable) ; cela dit, attendez le bon moment après avoir réappuyé sur Pause, puis sautez et pressez simultanément II et I. Voilà, votre option s'est déclenchée.

• Si vous n'arrivez pas à prendre la clef dans la deuxième partie du stage 5, c'est très simple : le mur devant se détruit, il suffit de sauter et de donner des coups de bâton dessus le plus vite possible, sinon il se bloque. Contre cela il faut le bâton 3 ou 5. Par la suite, sélectionnez NO à la proposition du traître déguisé, sinon vous perdez 5000 pour rien, surtout qu'il vous attaque juste après avec des bombes. Pour le tuer, il suffit de mettre deux fois la foudre dessus et trois coups d'arme habituelle.



• Pour ne pas recommencer au début quand vous perdez, il faut acheter dans les magasins une sorte de théière souvent à 3000. Attention, il n'y en a pas au stage 6.

SOKOBAN

• Voici comment vous permettre d'atteindre directement le trois centième et dernier niveau. Dans le "Password Input", tapez "Open". Il apparaît une tête et le texte "Stage Open Mode". Les niveaux 1 à 10 apparaissent à l'écran comme si vous les aviez finis. Appuyez vers le haut jusqu'au trois centième niveau.

• Voici les cinquante premiers codes de Sokoban :

Niveau 1 :	TYNDCV	Niveau 23 :	WVCFA
Niveau 2 :	TVPDCV	Niveau 24 :	VEKFA
Niveau 3 :	TZTDCV	Niveau 25 :	VERGB
Niveau 4 :	THBDCV	Niveau 26 :	VEKID
Niveau 5 :	THBEDW	Niveau 27 :	VERMH
Niveau 6 :	THBGFY	Niveau 28 :	VEKUP
Niveau 7 :	THBKJC	Niveau 29 :	VELUQ
Niveau 8 :	THBSRK	Niveau 30 :	VENUS
Niveau 9 :	THCSSL	Niveau 31 :	EMARP
Niveau 10 :	THESUN	Niveau 32 :	EOCEP
Niveau 11 :	MQANCZG	Niveau 33 :	ESGEP
Niveau 12 :	MSCNCEG	Niveau 34 :	EAOPF
Niveau 13 :	MMGNCEG	Niveau 35 :	EAOPQ
Niveau 14 :	MRONCEG	Niveau 36 :	EAQHS
Niveau 15 :	MEODAH	Niveau 37 :	EAOLN
Niveau 16 :	MEQFCJ	Niveau 38 :	EAOTE
Niveau 17 :	MEOUJGN	Niveau 39 :	EAPFT
Niveau 18 :	MEOCROV	Niveau 40 :	EARTH
Niveau 19 :	MEPCSPW	Niveau 41 :	TTXKIZA
Niveau 20 :	MERCURY	Niveau 42 :	TVFKIZA
Niveau 21 :	VQWFA	Niveau 43 :	TETKIZA
Niveau 22 :	VSYFA	Niveau 44 :	THBKIZA
		Niveau 45 :	THBYJAB
		Niveau 46 :	THBALCD
		Niveau 47 :	THBEPGH
		Niveau 48 :	THBMXOP
		Niveau 49 :	THOMYPQ
		Niveau 50 :	THEMARS

• Pour accéder au mode d'entraînement, entrez le code "Open".

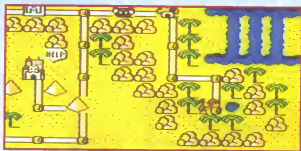
• Pour quitter le mode d'entraînement, entrez le code "Close".



3615
JOYPAD

SUPER MARIO 3

BRÉS.



WORLD 2

CARTE

Voilà, c'est votre départ

dans un désert aride et inhospitalier, le Koopahari désert. Vous verrez, vers la droite, un endroit apparemment inaccessible. Une fois en possession du marteau, il vous suffira de casser la roche qui se trouve en haut à droite. Ça vous mènera à une maison et à des frères marteaux qui, si vous les battez, vous donneront un sifflet.



WORLD 2

FORTRESS

si vous leur tournez le dos, il vous coursent. Puis,

Prenez garde aux ennemis qui tombent du plafond et surtout aux petits fantômes qui rôdent dans le château et qui, sont indestructibles. Le bon truc, c'est de toujours leur faire face, en effet,

continuant votre chemin, vous allez arriver dans une salle qui comporte des plates-formes avec des piquants en-dessous; ne passez jamais en dessous des pics si la distance est trop longue, essayez plutôt de sauter au-dessus. La porte se trouve après la 4ème rangée de pics. Vous allez devoir affronter boom-boom, il vous suffit juste de le toucher 3 fois à la tête pour le tuer.

WORLD 2.1

Vous allez faire la connaissance de personnages étranges, les micro-goombas. Ils se cachent sous les rochers. Le seul moyen de les repérer est de regarder si le bloc scintille. S'il ne change pas, c'est qu'un ennemi vous y attend. Dans le dernier bloc au ras du sol se trouve une feuille, que vous pourrez attraper en lançant une carapace dessus. Puis à l'intérieur du 1er réseau de pipe-lines se trouve une vie dans le bloc du centre. Si vous êtes en Raccoon, prenez votre élan et envolez-vous, vous trouverez alors un puits entouré de briques. Cassez les briques, et entrez dans le tuyau, vous gagnerez des pièces. Le dernier tuyau aussi révèle une surprise.



WORLD 2.2

Dans le 1er bloc du niveau, se trouve une feuille que vous pouvez attraper en cognant sur le côté de ce bloc. Dans les sables mouvants, il ne faut pas arrêter de sauter, sans quoi vous vous noierez. Plus loin, vous devrez prendre une planche qui vous fera traverser la rivière. Au-delà de cette rivière se trouvent des blocs, le 2ème contient un P très utile pour ramasser plus d'argent. Puis continuez sur la planche et vous arriverez sans difficulté à la fin du stage.



SUPER MARIO 3



WORLD 23

Mario a intérêt à être grand pour ce monde, car des tas d'objets sont cachés dans des rochers. Ainsi, vous avez au sommet de la 1ère pyramide une feuille; au sommet de la 2ème, une étoile; au sommet de la 3ème, une nouvelle feuille.

Une fois transformé en écureuil, envoyez-vous vers une plate-forme qui supporte des pièces et un P. A noter aussi la présence d'une vie dans le 1er monticule de brique, à droite du sommet. Pour atteindre le tuyau de la fin de stage, il vous faut attraper une tortue et la faire rebondir sur tous les murs qu'elle détruira, vous libérant ainsi le passage.



WORLD 24

Pour commencer, prenez la feuille qui se trouve dans le bloc entre les deux piliers du début; pour l'atteindre, vous lancez une coquille de tortue tandis que vous vous trouvez sur le bloc en question, et, en rebondissant, la tortue va percuter le bloc et vous filer ainsi le





WORLD 2

DESERT

Dans ce monde-ci, rien de spécial, sauf qu'il va falloir courir sans vous arrêter, car le soleil qui se trouve en haut à gauche va vous courser et vous rattraper si vous ne vous dépêchez pas. Il est indestructible, donc n'essayez pas de lui sauter dessus.



bonus tant attendu. Une fois en écurcuil, repartez au début du stage, et envoyez-vous en haut à droite, vous percuterez alors une colonne de pierres et vous retrouverez dans un plafond caché. Ramassez le plus de pièces et autres bonus le plus vite possible et sortez de ce stage tranquillement.

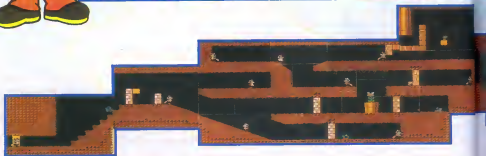


SUPER MARIO 3

BROS.



Attention à ce stage, vous y ferez la connaissance des chain comps. Ces boulets fou-furieux attachés à des blocs semblent bien inoffensifs, mais, attention, car au bout de 160 secondes, ils brisent leurs liens! Du côté des bonnes nouvelles, sachez que le 2ème point d'interrogation contient une feuille, que le bloc au ras du sol après le 2ème chain champs aussi contient une feuille. Arrivé à l'endroit où



ENTREE



SORTIE

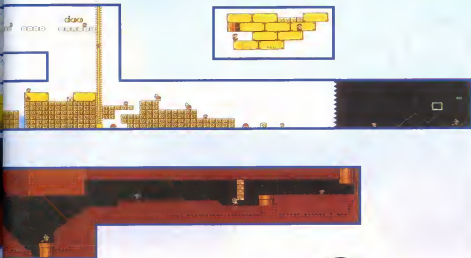


Évitez au maximum les boulets de canons tirés dans votre direction, et n'oubliez pas la fleur placée en milieu de parcours, elle vous sera utile

contre les taupes dissimulées sous la carlingue. Pour battre Morton Koppa Jr., il faut lui sauter dessus 3 fois et il s'en ira, vous laissant le sceptre du pauvre roi.



Prenez 5 blocs de briques au milieu du tas de végétation, attrapez une feuille et balancez-la dans ces blocs au moyen de l'étroit passage qui mène à cet endroit. Vous découvrirez alors un haricot qui vous mènera jusqu'aux nuages contenant des tas de pièces. Et un tuyau qui vous amènera dans un autre endroit en hauteur où se trouve une feuille. Laissez-vous tomber et c'est la fin du stage.



Montez et prenez la feuille contenue dans le 1er point d'interrogation, puis prenez une carapace pour défoncer les murs et prenez le couloir du milieu. Montez en vue de la plante carnivore, et continuez vers la droite. Là, si vous êtes un écureuil, envoyez-vous jusqu'au tuyau, vous gagnerez une vie dans la chambre secrète à laquelle il mène. Puis descendez et sautez avant que la plante ne vous bouffe tout cru. Remontez et cassez la dernière paroi vous séparant de la sortie.



SUPER MARIO 3 BROS.

WORLD 3

CARTE

Comme vous pouvez le constater, ce monde est très grand, et, de plus, certaines maisons ne sont pas accessibles, car elles sont sur des îles. Mais qu'importe pour Mario, il bat les frères marteaux, il gagnera un marteau et pourra casser le bloc de pierre qui l'empêche de parvenir aux îles inaccessibles.



WORLD 31



WORLD 3.2



Prenez les plateaux avec une grande prudence, un faux pas et c'est le plongeon immédiat. Dans le point d'interrogation se trouve une fleur. Puis dans

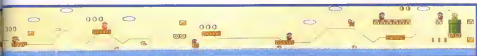
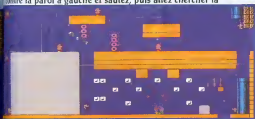
le bloc à la base du petit monticule de bois, juste après cette fleur, se trouve une étoile. Une autre étoile aussi dans le 3ème point d'interrogation. Laissez-vous ensuite





Laissez-vous tomber dans la cavité en bas à gauche. Dès votre arrivée et vous verrez alors une pièce secrète où se trouve une fleur, qui vous sera utile, puis remontez et évitez les pieuvres qui vous chassent, et leur faisant des feintes haut-bas. Puis une fois de l'autre côté du récif de pierre d'où sortent des tuyaux, allez tout contre la paroi à gauche et sautez, puis allez chercher la

fleur cachée en atteignant la salle secrète par le plafond. Puis repartez et descendez jusqu'aux blocs avec des notes de musique. Plus loin se trouvent des pièces autour d'un bloc, et dans ce bloc, une vie, qui tombera dans le trou si vous n'êtes pas assez rapide pour l'attraper. Puis remontez et sortez du stage.



venir à la fin de ce stage par les planches de bois qui vous transportent. Avant le tuyau, l'avant-dernière brique contient une vie, et le point d'interrogation derrière le

tuyau contient une fleur. Si vous êtes un écureuil, envolez-vous après avoir passé le tuyau, vous atteindrez alors une plate-forme mouvante avec une vie.



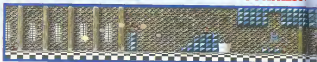
Encore une nouvelle connaissance: Boss-bass. Ce gros poisson ne cessera de vous harceler pendant votre périple dans ce monde où l'eau monte et descend sans arrêt. Vous ne pouvez le tuer qu'avec des boules de feu ou une coquille de tortue. Dans la 1ère note de musique se trouve une fleur,

puis, si vous êtes petit, passez par en bas en revenant en arrière si nécessaire, et prenez le 10ème bloc en parlant de la note. Vous verrez alors un P qui fera apparaître un paquet de fric. Plus loin, vous trouverez des blocs blancs, que vous saisirez comme des tortues et que vous enverrez sur le bloc au ras du sol à gauche. Apparaîtra un P qui vous construira un pont, vous permettant de finir le stage dans un fauteuil. Pour les plus courageux, derrière le tuyau se trouve une vie, très difficile à atteindre.

SUPER MARIO 3 BROS.



WORLD
3
FORTRESS



WORLD
3.4

Dans ce monde, pas grand chose à dire, à part un truc pour vous faire un max de vies, ce qui n'est déjà pas si mal. Capturez une tortue, emmenez-la à l'endroit où se trouve un tuyau orienté vers le bas.

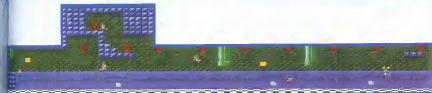
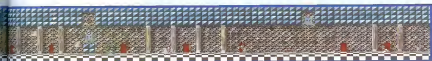
Lachez-la entre les 2 blocs au ras du sol et attendez caché

sous le tuyau. En rebondissant, la tortue va tuer tous les œufs tombant au sol et vous donnera une vie au bout de quelques œufs tués. Recommencez l'opération autant de fois que nécessaire. Et si cela ne vous suffit pas, il y a même une vie dans le 2ème bloc de briques plus loin. Dans le dernier point d'interrogation du niveau se trouve une feuille.



C'est un mini-labyrinthe de portes qui se succèdent. Si vous prenez la mauvaise, elle vous mènera à un monde sous-marin. La porte pour aller au Boom-Boom directement est la 6ème en partant de la gauche, vous arriverez dans la fameuse cave. Prenez la porte juste au-dessus de vous et vous

arriverez chez Boom-boom... Derrière la neuvième et dernière porte se trouvent des tas de bonus. Ce boom-boom est nouveau, car il a des ailes, mais ne s'envole qu'au premier coup porté. Il faut donc surveiller attentivement ses trajectoires quand il retombe sur vous.



SUPER MARIO 3 BROS.



WORLD 35

Dans ce monde sous-marin, il vous faudrait une combinaison d'homme-grenouille, ce serait extrêmement pratique. Au fait, j'allais oublier, pour avoir des

habits de grenouille, il faut, dans les maisons du 3ème monde, choisir toujours le coffre du milieu. Dans le 1er bloc se trouve une fleur. A cet endroit rôde Bigbetta, elle se balade



WORLD 37

Dans ce monde, vous allez rencontrer Spike qui vous envoie des roues dentées; dans le pilier derrière vous, à votre départ, se trouve une feuille dans le bloc supérieur.

Puis dans le tas de briques se trouve une vie, si vous prenez la peine de tout casser avant.

Plus loin, sur 2 plateaux de briques, se trouve un haricot en haut à gauche du 2ème plateau.

Ce haricot vous mènera donc à des pièces, vous êtes riche! Puis retombez et continuez, sur l'escalier bleu se trouve une fleur, dans le deuxième bloc en bois. Juste derrière se trouve la sortie.





pour de vous en vous crachant ses petits à la figure. Il y a aussi une salle au trésor dans le deuxième tuyau au sol. Dès que vous tombez, allez vers la droite, et vous gagnerez 2 vies faci-

lement, une fois ressorti, allez sous le deuxième tuyau qui sort du plafond et montez, vous vous cognerez alors à un bloc invisible qui contient une vie. La sortie se trouve un peu plus à droite.



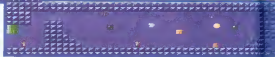
Ce monde-là avance en scrolling continu, il va donc falloir se grouiller. Dans le premier point d'interrogation se trouve une fleur, puis, très loin après se trouve une vie sur le plateau où

se trouvent des blocs blancs. Prenez un bloc blanc et lancez-le sur la brique de droite, vous verrez un P sortir. Prenez le P puis tapez dans la brique prise au milieu du bois. Les briques une fois changées en pièces, la vie peut arriver jusqu'à vous sans problème. Après quoi vous arrivez à la fin du stage.



SUPER MARIO 3

BROS.



WORLD 3

FORTRESS 2

Très vide, cette forteresse ne comporte qu'une fleur, dans le seul bloc d'interrogation qu'elle comporte, d'ailleurs. Les grandes bandes blanches que vous allez apercevoir vont vous causer pas mal de tort. En effet, des têtes de fantômes en sortent à intervalles réguliers. Il va donc vous falloir slalomer. Le Boom-boom est toujours le même, il a des ailes et retombe sur vous une fois le 1er coup porté.



WORLD 3.8

Dans le premier bloc au ras du sol se trouve un haricot, et dans le bloc tout seul au ras du sol, un peu plus loin, se trouve une vie. Dans le deuxième bloc au ras du sol de la plateforme suivante se trouve encore un haricot, et encore un sur le bloc en l'air un peu plus loin. Puis passez par le haut et n'hésitez pas à attendre que l'eau descende pour cela, car en fin de parcours une vie vous attend dans un pilier de roche. Après ça, c'est la fin.





Ce monde comporte deux canons. Prudence, donc... Dans le cinquième bloc en l'air après le tuyau se trouve une feuille, puis, beaucoup plus loin, se trouve une fleur dans la première note. Voici une astuce pour être invisible, mais il faut être en écureuil. Repartez jusqu'au canon au ras du sol et allez avec votre queue casser le mur vers la droite. Puis repartez et montez sur le grand bloc blanc qui se trouve à côté. Montez à son sommet et baissez-vous au milieu de ce bloc. Restez ainsi une quinzaine de secondes et vous verrez Mario passer derrière le décor. Rentrez alors dans le tuyau et vous serez invisible! Sinon, continuez jusqu'à atteindre le mur de briques blanches. Tuez alors la tortue, dans la première brique, se trouve une vie, après cette vie, allez vers le monticule de briques grises et cassez-les pour pouvoir entrer dans le tuyau. Une fois sous l'eau, allez vers la droite et vous atteindrez la sortie.

WORLD
3.9



SUPER MARIO 3

BROS.



WORLD 3

AIRSHIP

Dans ce vaisseau, des canons de folie vous attendent, le mieux serait d'y aller avec les boules de feu, pour pouvoir vous débarrasser des taupes qui vous

bombardent sans cesse. Dans le seul bloc avec un point d'interrogation se trouve une fleur. Puis, après ce terrible vaisseau, vous arrivez dans la cabine de Wendy O'Koopas. Pour la battre, il faut lui sauter dessus juste après qu'elle ait balancé un anneau.



Voilà, il est 00:00, je tape comme un fou en écrivant les messages de l'équipe, en me posant des tas de questions telles que : David faut-il pas se faire pour mon prochain dossier ? L'année va-t-elle être belle malgré ça, je lui fais confiance mais bon ! Vous le dirai la par les lecteurs ? Et surtout vous le dirai certainement ce soir ! Voilà les questions que se pose Greg les amis de l'équipe...
Voilà, il est 00:00, après une nuit blanche, l'écriture de 00:00 de message de 00:00 de 00:00 en attendant l'art de nos à tous les lecteurs. Les locaux de l'équipe sont vides, il faut tout et j'ai peur... 00:00 de Greg

SUPER MONACO GP

• Pour commencer le championnat sur Firenze (deuxième voiture !) sans se faire prendre la F1, voici le mot de passe :

07cb 6fb5 a210 0000D
0105 4132 c054 678a
b9de fo91 8000 0001
0020 0000 g300 dac5

• Pour commencer le quatrième GP (Hongrie) chez MADONNA tapez :

0196 8702 1000 M200
000G RH23 4567 8PAB
0CDE F000 0000 0080
0000 0000 3100 1C1B

De plus, vous serez en tête du championnat avec 4 points d'avance sur Asselin.

• Voici le code pour avoir la meilleure voiture et être champion du monde. Vous devez remettre votre titre en jeu :

4000 0000 0000 0000
0000 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 0001
0000 0000 G300 FA0F

• Il existe un mot de passe qui vous place à la dernière course de l'année, dans la meilleure équipe

avec un maximum de points tapez :

15G2 B3E4 DJ00 0000
000H 00J2 C4H7 658A
B9DE FOH9 1000 0041
0000 0000 F200 71D7

• Le code suivant vous place à trois courses de la fin de la saison :

0FC6 E1J0 1B07 F000
0015 B1D5 3627 BFC0
0089 EG00 0183 0002
0000 0000 D200 28DF

• Cet autre code vous donne 96 points, une avance qui vous fera gagner aisément le titre de champion du monde :

0009 MBEI Q100 0000
0450 H1OF BD34 2567
CA89 EGB1 0000 0002
0000 0000 D200 1A3B

Passwords :

Brasil, minaret :
0960 4003 2000 0100
000Q R123 4567 89AR
0CDE F000 0000 0000
0000 0000 1200 E27C

France, minaret :
0176 7403 2000 0300

000A R123 4567 89AB
0CDE F000 0000 0000
0000 G000 2200 9560

Hongrie, minaret :

1RB7 AA03 2000 0500
000A R123 4567 89AB
00DE F000 0000 00m0
0000 G000 3200 7809

West Germany, minaret :

11AW EC92 0000 0400
000C B123 4567 89AB
0CDE F800 0000 00m1
0000 GG00 4100 8407

• Pour changer d'écurie, prenez comme adversaire le pilote juste au-dessus de vous.

Pour chaque circuit il convient de bien choisir le mode des vitesses. Beaucoup de chicane : automatique. Peu de chicane et virages assez serrés : 4 vitesses.

Presque que des lignes droites ou virages doux : 7 vitesses, vitesse de croisière 5 ou 6.



SKATE OR DIE II

TOUR DE TRASH

• Voici les codes de toutes les villes :

LOS ANGELES : BBBB
LAS VEGAS : GNBFF
TCHERNOBYL : MTGP
HANOI : FVFS
BAGDAD : FVCH
PANAMA CITY : BXHN
EASTER ISLAND : CFTQ



• Voici les codes de la course en skate seul :

GIBF - MTGP - FVFS - FVCH - BXHN - GFTQ - JZWC

• Voici les codes de la course en skate contre l'ordinateur :

QPRH - BXWV - GXJS - ZFRL - KMTQ - LEBW - BSN

Et maintenant, skatez bien.



SIMON'S QUEST

• Au début de la partie, vous êtes dans une ville dans laquelle vous pourrez acheter des armes ; il faudra aussi acheter de l'eau bénite qui vous servira à découvrir des passages secrets en la lançant à l'intérieur des maisons. Vous aurez également besoin du cristal blanc. Le jeu consiste à réunir les cinq parties du corps de Dracula car il y a cinq palais.

• Niveau 1 :

Quittez la ville en prenant le chemin de droite. C'est dans la campagne que vous récupérerez les premières pièces d'or. Continuez, mais quand vous verrez un grand escalier, il faudra le descendre. En bas, une autre ville vous attendra. Vous irez à l'église et vous prendrez une arme et des herbes. Puis, vous allez remonter l'escalier et vous continuerez sur votre droite.

Le premier palais est très proche. Quand vous y serez entré, sélectionnez le cristal blanc, un ascenseur apparaîtra et vous permettra de monter à l'étage supérieur. Vous irez acheter un pieu à la vieille femme vêtue de noir. Maintenant, détruisez la boule qui renferme la côte de Dracula.

• Niveau 2 :

Continuez sur la droite et vous apercevrez la ville numéro 2 dans laquelle vous échangerez votre cristal blanc contre le cristal bleu. Il faudra aussi vous procurer un poignard en argent qui se trouve dans un cimetière. Pour l'avoir, vous devrez jeter une branche de laurier et une sorcière apparaîtra. Avancez toujours vers la droite et vous verrez un lac infranchissable. Sélectionnez le cristal bleu et baissez-vous, un passage s'ouvrira au fond de l'eau. Prenez-le et il vous mènera au deuxième palais. Suivez les mêmes conseils que pour le palais précédent et prenez le chemin du bas pour y trouver le cœur de Dracula.

• Niveau 3 :

Une fois sorti du deuxième palais, rebroussez chemin jusqu'à la première ville puis continuez à gauche.

Un homme vous fera passer le lac en bateau.

Lorsque vous lui montrerez le cœur de Dracula, il vous mènera juste à côté du troisième palais. Entrez dans celui-ci, achetez un pieu, puis rendez-vous à la salle des morts où se cache l'œil de Dracula. Mais faites attention car le masque de Dracula veille sur cette salle. Il faudra le tuer avec le poignard en argent. Une fois qu'il sera vaincu, il vous laissera un poignard en or. Ensuite, retournez à gauche pour aller voir la femme qui vous a vendu le pieu, elle vous donnera un diamant très puissant.

• Niveau 4 :

Retournez jusqu'au lac, prenez le bateau qui vous avait amené jusque là. Cette fois-ci, restez dessus, quand il aura fait un aller et retour, le décor ne sera plus le même. Avancez vers la gauche et changez de cristal. Continuez vers la gauche jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer, bloqué par un grand mur. Baissez-vous et une tornade vous transportera au quatrième palais. A l'intérieur de celui-ci, achetez encore une fois un pieu à la vieille femme. Vous irez à la salle des morts pour prendre l'ongle de Dracula.

• Niveau 5 :

Une fois sorti, avancez sur votre gauche jusqu'à un nouveau lac. Allez voir la vieille femme pour lui acheter un pieu, mais elle ne vous le vendra que si vous possédez l'étoile du matin. Montez au premier étage et continuez sur votre gauche. Vous arrivez au cinquième palais où se trouve la bague de Dracula qui est gardée par la Mort elle-même. Pour vous emparer de la bague et de la Croix, adoptez la même méthode que pour le masque de Dracula qui se trouvait dans le troisième niveau (à l'intérieur du palais). Maintenant, repartez sur votre droite, vous arriverez au château de Dracula. Vous n'aurez aucun problème pour le vaincre à l'aide du poignard d'or.



SHOVE IT !

• Tous les codes pour tous les niveaux :

16 : ORANGE
17 : HARBOT
18 : CENTRAL
19 : WESTERN
20 : ?VALLEY?
21 : GLENDALE
22 : FOOTHILL
23 : VANNUYS/
24 : CRENSHAW
25 : IMPERIAL

2 : MARINA !!
3 : MALIBU
4 : SAN PEDRO
5 : VENTURA?
6 : SANDIEGO
7 : PASADENA
8 : /BEVERLY/
9 : MELROSE
10 : PODEO / ? /
11 : WESTWOOD
12 : WILSHIRE
13 : VENICE??
14 : FIGUEROA
15 : SUNSET



SHADOW WARRIOR



• Au niveau 5-3, en montant tout en haut, vous ramasserez une vie supplémentaire, redescendez d'un étage, puis remontez. Comme par miracle, la vie y sera de nouveau. En répétant ce petit manège plusieurs fois, vous pouvez ainsi vous constituer un bon stock de vies pour continuer l'aventure sans souci.

• Pour accéder au "Sound Test", quand apparaît "TECMO Presents" à l'écran, appuyez sur Gauche, bouton A, bouton B et Start. Le "Sound Test" apparaîtra, il n'y a plus qu'à changer le numéro de la musique en pressant Haut et Bas sur la manette. En appuyant sur le bouton A, on démarre la musique sélectionnée et en appuyant sur le bouton B, on arrête la musique.

SHINOBI

• Pour choisir le niveau de départ, pressez sans relâcher Select lorsque l'on vous montre votre mission. L'écran doit devenir noir. Ensuite, pressez le bouton 1 pour passer au niveau suivant, ou le bouton 2 pour passer au round suivant. Il ne vous reste qu'à appuyer sur Run pour commencer.



• Pour avoir le moins possible de ninjas qui vous tombent dessus, restez le plus souvent en bas de l'écran et n'hésitez pas à revenir en arrière pour en faire disparaître quelques-uns (surtout les lanceurs de sabres orange qui tombent dans des trous ou se collent contre les murs, ils sont ainsi plus faciles à tuer).

• Pour Mandara, mettez tout de suite la magie et tirez 13 fois sur les statues pour les faire exploser.

• Une petite aide au début du jeu, après avoir appuyé sur Run lorsque la mission 1 s'affiche à l'écran, maintenez le bouton Select appuyé, puis à l'aide des boutons 1 et 2, choisissez votre niveau : sur le bouton 2, une pression pour aller au deuxième niveau, deux pressions pour le niveau 3, quatre pressions pour le niveau 4. Quant au bouton 1, il sert à choisir entre les 3 scènes du niveau 1.

• Pour accéder au niveau désiré, il suffit, au début d'une partie, d'appuyer sur Select quand le message "mission 1" est affiché. Laissez la touche enfoncée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien à l'écran. Ensuite il faut appuyer sur les deux boutons en suivant les indications du tableau suivant :

	Bouton 2	Bouton 1
Ken Oh		
stage 1	run	
stage 2		1
stage 3		2
Mandara		
stage 1	1	
stage 2	1	1
stage 3	1	2
stage 4	1	3
Lobster		
stage 1	2	
stage 2	2	1
stage 3	2	2
stage 4	2	3
Ninja Masked		
stage 1	3	
stage 2	3	1
stage 3	3	2
stage 4	3	3

Après avoir pressé les boutons le nombre de fois indiquées dans le tableau, appuyez sur Run.

• Si vous voulez écouter toutes les musiques, il vous suffit, pendant la page de présentation, de laisser la touche "Select" jusqu'à ce que le message "Music Monitor Mode" s'affiche. Maintenant vous choisissez la musique avec les touches Haut et Bas, vous lancez la musique avec le bouton 1 et vous stoppez avec le bouton 11.

SUPER VOLLEY BALL

- Pour un super service : Haut, A et B simultanément.
- Pour un super spike : Bas, A et B simultanément.
- Pour le championnat, voilà un super code : **RPTV4**

Quart de finale : **YQLAM**

Demi-finale : **CQBXR**

Finale : **YPEAB**

• Pour exécuter la prise éclair (un service spécial qui n'est pas indiqué dans le manuel d'instruction), au moment de votre service, mettez le joystick vers le haut, puis pressez les boutons A et B en même temps. Lorsque la balle devient rouge, mettez le joystick vers le bas et appuyez sur les touches A et B simultanément, vous verrez c'est radical...

• Pour bloquer le service éclair : appuyez quatre fois à l'avant (selon le joueur) et faites la réception.

• Tir lumière : faites, à réception de la balle, A, B et Haut. Lorsque la balle arrive sur le mec au filet, faites A, B et C et Bas. Et là, vous verrez, c'est imparable.

• Pour faire un service "Laser" il faut appuyer sur B et sur la flèche du Haut simultanément. Puis, après avoir appuyé sur A, pour envoyer, il faut appuyer sur la flèche du Bas en maintenant toujours B enfoncée.

• Quand vous rattrapez la balle, mettez la manette en Bas et restez appuyé sur A et B, jusqu'à ce que le joueur ait passé la balle au tireur. Ça ne marche qu'une fois par set.

• Pour "planter" les balles sur la ligne des 3 mètres, attaquez en appuyant sur A et la diagonale arrière vers le Bas du bouton D (direction).

• Pour le smash qui sort de l'écran et empêche le joueur adverse de voir exactement l'emplacement où la balle va atterrir, appuyez sur A et B en mettant en Haut ; et au moment de frapper la balle, réappuyez sur A et B en remettant en Haut...



STREETS OF RAGE

• Lorsque votre joueur n'a plus de Continues et qu'il est à sa dernière vie, débranchez la manette et rebranchez-la sur le port 2. Puis appuyez sur Start : Vous obtenez un nouveau joueur avec 3 Continues (laissez mourir le premier joueur).

• Tout à la fin du dernier niveau, pour affronter le boss, il faut mettre la flèche en bas, après que celui-ci vous ait posé une question. Sinon, si la flèche est en haut, le boss ouvre une trappe et vous repartez du niveau 6.



• Il y a 4 fins à ce jeu. La première quand on tue le dernier chef à 2. Pour les 3 autres, il suffit de répondre différemment à la question du chef (1 oui et 1 non) et faire gagner le combat par 1 des 3 personnages. Problème, c'est long !!!



SECTION Z

• Voici les solutions du niveau 1 et 2 :

H = prendre passage du haut,
B = prendre passage du bas. H, H, H,
H, H, B, H, H, B, H, H, B, B, fin du
premier niveau.

B, H, B, H, H, H, B, B, B, B, B, B,
H, B, B, B, fin du second niveau.



• Après avoir vaincu Galga, vous allez tourner en rond dans les sections 46, 47, 48, 50. Voici ce qu'il faut faire : allez dans la section 47 et cherchez un rond concentré blanc (il est en haut). Dès que vous l'avez trouvé, allez dessus. Vous allez apparaître dans une pièce où il y a deux tuyaux ; allez dans celui de gauche. Vous allez devoir détruire un générateur. Ensuite, rendez-vous à la section 43 pour prendre la porte rouge.

Vous allez encore tourner en rond dans les sections 53, 54, 55. Vous devrez faire comme à la section 47, si ce n'est que cette fois-ci le rond concentré blanc se trouve dans la section 54. Quand vous l'aurez pris et que vous aurez tout passé, vous pourrez aller à la section 41. Si vous n'avez pratiquement plus d'énergie, regardez bien en bas car un rond concentré doit apparaître. Allez dessus, quand vous serez à l'intérieur, prenez à gauche car cela vous donnera de l'énergie. Quand vous trouvez que vous avez assez d'énergie, allez à la section 57 et prenez la porte rouge, vous arriverez au monstre de la fin. Pour le tuer, tuez d'abord les deux petits ennemis du haut et les deux du bas. Mais attention, il réapparaîtront. Avant qu'ils n'apparaissent, détruisez la moitié de son bouclier en tirant dans la petite boule rouge. Dès que la moitié du bouclier a disparu, tirez-lui le plus de coups possible dans l'œil avant que son bouclier ne réapparaisse. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il explose.

• Pour aller de la section 12 à 16, il faut prendre le passage secret après le 8. Ensuite, il y aura quatre choix : prendre celui d'en haut tout à droite.

• Quand vous êtes entré dans la base (niveau 1) et que six navettes vous attaquent, retournez-vous, avancez, retournez-vous encore. Tirez tout en allant de haut en bas. Ça y est, elles sont détruites.

SUPER MONACO GP

• Si vous ne trouvez pas les voitures qu'il faut pour chaque Grand Prix, les voici :

- Brazil : 7 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle
- San Marino : 5 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle
- Monaco : 3 vitesses, Type 4, Vapor, Middle
- Mexico : 7 vitesses, Type 4, Firenze, Middle
- U.S.A. : 7 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle
- Canada : 5 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle
- France : 7 vitesses, Type 4, Lizzie, Soft
- England : 7 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle
- West Germany : 7 vitesses, Type 3, Lizzie, Middle
- Hungary : 3 vitesses, Type 3, Lorry, Middle
- Belgium : 5 vitesses, Type 4, Lizzie, Hard
- Italy : 7 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle
- Portugal : 7 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle
- Spain : 5 vitesses, Type 4, Vapor, Middle
- Japan : 5 vitesses, Type 4, Vapor, Middle
- Australia : 5 vitesses, Type 4, Lizzie, Middle

• Si vous êtes un "As" du volant, vous devez être classé dans les six premiers à chaque Grand Prix.

• Un conseil : faites peu d'essais si vous voulez aller jusqu'à la fin et ne faites pas "Game Over" au quatorzième ou quinzième Grand Prix.



SIMPSON'S



• Voilà une petite astuce qui vous permet de couper la musique pendant le jeu (si elle venait à vous prendre un petit peu trop la tête) !
Faites : Pause et appuyez sur A !

SUPER DARIUS

• A l'écran d'options, choisissez "Hardest" et appuyez sur Droite.
"Easy.1" apparaîtra. Changez le chiffre avec B pour rendre le jeu très facile.



SUPER GHOULS'N'GHOSTS

• Voici de quoi faire une petite visite guidée de ce grand jeu :

- choix des niveaux
- choix des sous-niveaux
- choix des musiques

Ça vous dit tout ça ?

Bon, alors allez au menu des options et positionnez-vous sur "Exit". Puis, avec le deuxième paddle, faites sans relâcher bouton L, bouton R et Start. Après, appuyez sur Start avec le premier paddle (toujours en même temps, dur dur !) et vous aurez le choix des niveaux, "Area", musiques et sons.

Et voilà le travail, bonne visite !



SCRAMBLE SPIRIT



- Pendant les étapes de bonus des manches 1, 3 et 5, il faut rester immobile et ne pas tirer. De cette manière, on obtient une vie supplémentaire.

SUPER TENNIS

- Dans le circuit mondial, tapez le code :

2P203XZ	TL5VCQ2
H5R6N6J	4LV8HV8
66P7C6P	DJSTR8X
D3HTHBS	VRX



Il ne vous restera qu'à gagner le dernier open pour être classé n°1 et admirer la démo de fin.

SNAIL MAZE



- Vérifiez qu'il n'y a ni cartridge ni carte dans la console. Appuyez sur le bouton directionnel en haut et en même temps sur les boutons #1 et #2. "Snail Maze" apparaît.

SUPER AIR WOLF

- A la page où l'on vous demande 1P Start ou Options, exécutez la manœuvre suivante : A, B, C, A, C, C, B, B, A, C, Start, et you are invulnérable.



SWORD OF VERMILION



- Premier monstre : attendez que la tête du dragon monte pour lui asséner 1 ou 2 coups. Reculez ensuite de quelques pas.

- Deuxième monstre : attendez qu'il envoie un éclair. Avancez, tirez une fois. Reculez pour éviter le tir. Recommencez.

- Troisième monstre : très facile. Tirez tout en avançant sur les squelettes.

- Quatrième monstre (dragon volant) : ne bougez pas, tirez sans arrêt.

- Lorsque vous êtes à la fin du jeu, n'allez pas tout de suite au donjon. Utilisez plutôt votre magie Aries pour aller à Hewig, puis allez au village, entrez-y, et interrogez l'homme en bleu, près du ruisseau. Il vous donnera une clef pour ouvrir toutes les grilles des donjons, ce qui vous facilitera la tâche pour le dernier donjon.

- Pour avoir le test son couleur appuyez simultanément A B C sur la manette 2 puis Start.



3615 JOYPAD

SUPER MARIO BROS 2

- **Emplacement des vies supplémentaires à récupérer :** dans le monde 1-1 : la vie se trouve dans la première montagne à côté du POW, il vous suffit de sauter.
Dans le monde 1-2 : si vous avez découvert le passage secret où se trouvent des pièces placées "en cercle", la vie se trouve au centre, il vous suffit de sauter. Au monde 2-2, elle se trouve dans l'une des grottes secrètes tout en bas ; il vous suffit de sauter. Dans le monde 6-1 : vous pouvez la trouver dans la première jarre en entrant dans ce monde. Dans le monde 5-1 (je sais, ce n'est pas dans l'ordre...) la vie se trouve dans le rocher isolé au-dessus de l'eau. Vous pouvez aussi gagner une vie en jouant au bonus à la fin de chaque monde.
- **Passage du monde 1 à 4 :** allez au monde 1-3, ramassez la potion qui se trouve au pied de l'immeuble où vous deviez normalement entrer et transportez-la au bout du monde extérieur 1-3. Déposez-la près de la jarre et rentrez dans la nouvelle porte ; ensuite, entrez dans la jarre : bienvenue au niveau 4-1.
- **Pour utiliser les Warp Zones,** trouvez les potions près des pots de fleurs et utilisez-les.
- **Monde 3-1 :** sélectionnez Luigi puis prenez le tapis volant ainsi que le lierre se trouvant vers le début de cette partie. Une fois arrivé sur le nuage, prenez votre élan puis sautez carrément dans le vide. Vous arriverez sur une porte qui vous mènera directement à Birdo.
- **Monde 3-2 :** une fois dans le sous-sol de ce niveau, faites un grand saut de manière à passer au-dessus de l'écran. Cette action vous permettra d'effectuer la traversée du sous-sol sans aucun problème. A noter que seul Luigi peut faire ce saut.
- **Monde 6-3 :** montez l'échelle qui se trouve au début de ce niveau puis partez sur la gauche, au pied d'un grand mur. Laissez-vous vous enfoncer dans le sol puis, quand votre bonhomme est presque recouvert, pressez sur "Jump" tout en vous déplaçant sur la gauche (sous le mur). Vous arriverez à une porte qui vous fera sauter la plus grande partie de ce niveau.
- **Voici comment gagner les vies au Jackpot :** regardez attentivement le premier tableau. Dès que vous le voyez ou l'entendez tourner, frappez trois coups dans un intervalle ni trop rapide ni trop lent. Normalement, une cerise apparaît à tous les coups mais avec de l'entraînement, vous parviendrez à obtenir deux, voire même trois cerises, qui vous donneront deux ou cinq vies supplémentaires. Avoir alors 70 vies très rapidement ne sera plus un problème. A noter que le premier des trois coups part dès que la première roue commence à tourner.
- **Au niveau 4-2,** arrivé aux baléines, prenez la potion et jetez-la sur la seule jarre. Une fois dans le monde intégral, entrez dans la jarre et vous voilà au niveau 6.
- **Pour battre Wart,** longez le mur, allez derrière lui et lorsqu'il ouvre la bouche, jetez-lui la potion ou les légumes en pleine tronche à six reprises.
- **Chaque jarre d'où l'on ne peut pas descendre** dans l'espace sert de raccourci dans les sous-espaces (en utilisant une fiole).
- **Chaque explosion de fin de round** vaut 500 points.
- **Voici tous les Warp Zones du jeu :**
Monde 1, niveau 3 :
Prenez une potion, allez jusqu'à la fin du niveau, il y a une porte. A côté de cette porte il y a un vase, posez la potion et entrez dans la cruche. Elle vous mènera au monde 4, niveau 1.
Monde 3, niveau 1 :
Laissez-vous tomber le long de la chute d'eau tout en restant au milieu de l'écran, rentrez dans la porte, il y a une rangée de racines ; la potion se trouve à la dixième racine en partant de la gauche, allez vers le vase, posez la potion et entrez dans le vase qui vous mènera au monde 5, niveau 1.
Monde 4, niveau 2 :
Allez sur des flots ; sur le plus élevé se trouve une potion. Emportez-la jusqu'au vase, posez la potion et entrez dans le vase, il vous mènera au monde 6, niveau 1.
Monde 5, niveau 3 :
Dès que vous arrivez, grimpez à l'échelle ; ceci fait, vous verrez un vase au-dessus de vous. Prenez de la puissance pour sauter. La potion se trouve juste à côté du vase ; posez la potion et entrez dans le vase. Vous irez au monde 7, niveau 1.
Monde 7, niveau 2 :
Pour battre le monstre Wart, il faut récupérer les légumes qui sortent de la machine (attention, Wart le cracheur de bulles peut détruire les légumes). Attendez que Wart ouvre la bouche pour lui lancer le légume. Il lui faut à peu près six ou sept coups pour être tué. Il ne vous reste plus qu'à admirer cette splendide fin.
- **Dans le monde 1-2,** à l'endroit de la porte fermée, montez sur l'ennemi noir, préparez-vous à faire un grand saut et bondissez sur la montagne de droite.
- **Monde 1-1 :** voici un raccourci : après avoir grimpé à l'aide du lierre, le long de la rivière, prenez de l'élan et sautez sur l'autre bord, puis partez vers la gauche.
Pour tuer Ostro le lanceur d'œufs, balancez-lui trois œufs.
- **Monde 1-2 :** afin de franchir ce stade, montez sur le tapis volant et allez à droite de l'écran tout en descendant. Si vous voulez une clef, elle se trouve dans un vase.
- **Monde 1-3 :** quand vous pénétrez dans une salle où pend une chaîne, montez et cherchez la clef. Pour tuer Mouser (la souris grise), trois bombes suffisent. Attrapez les bombes et déposez-les à droite de l'écran, sur la plate-forme située le long des murs.
- **Monde 2-4 :** creusez avec le B dans la salle où il y a du sable.
- **Monde 2-5 :** il est identique au 4. Descendez à droite, attention à Ostro qui lance des boules de feu. Pour le tuer, restez sur le rebord et lorsqu'il balance un œuf, faites tomber Mario dessus et remontez sur le rebord. Quand Ostro avance à droite de vos signes de vies, sautez sur place en projetant l'œuf et répétez l'opération trois fois.
- **Monde 2-6 :** pour atteindre la première porte en haut à droite, il faut bondir sur un ennemi volant et sauter de nouveau sur les hauteurs. Le monstre Tricycle sera éliminé promptement à l'aide de trois champignons-rochers balancés à partir de la plate-forme.
- **Monde 3-7 :** après avoir franchi la première porte, laissez-vous tomber le long de la chute d'eau tout en restant au centre de l'écran. La potion se trouve à la dixième racine.
- **Monde 3-8 :** les souterrains : à l'étage du dessus se trouvent trois racines. Prenez celle de gauche, c'est une bombe ! Dépêchez-vous et placez-la en bas contre le mur (refaire la même chose pour le mur suivant).
- **Monde 3-9 :** pour simplifier le parcours, empruntez la porte qui est juste avant celle qui ferme à clef. Attrapez le petit monstre noir sautillant et emmenez-le avec vous jusqu'à un grand mur. Posez-le par terre et montez dessus puis prenez votre élan et sautez sur le mur. Mouser, la souris verte, sera mise hors d'état de nuire avec cinq bombes.
- **Monde 4-10 :** quand vous arrivez en vue de l'escalier vert, emmenez avec vous un ennemi pour vous protéger des auto-bombes, tout simplement en le projetant dessus.

SUPER MARIO BROS 2

• **Monde 4-11 :** franchissez l'obstacle constitué par les baleines en n'hésitant pas à marcher sur leur jet d'eau. La potion magique se trouve sur le troisième îlot (le plus élevé). Emportez-la jusqu'au vase et pénétrez, grâce à elle, dans le sous-espace. Il y a alors une Warp Zone pour le monde 6. Si vous continuez après avoir pris la clé, vous débouchez dans un tunnel au sol parsemé de pics. Enlevez tout d'abord le monstre qui s'étale sur l'autobombe, prenez la potion magique, puis montez vous-même sur l'autobombe. Après avoir traversé le tunnel, lancez la potion.

• **Monde 4-12 :** comme vous pouvez le remarquer, ceci est en cul-de-sac, alors rusez bien. Ne tuez pas Ostro, placez-vous du côté de la mer et au moment où il lance un œuf, montez sur l'œuf et laissez-vous emporter. Après avoir monté les étages de glace et être passé par la porte, montez sur le premier ennemi pour pouvoir redescendre. Une fois que vous avez la clé, continuez à descendre, du côté gauche de l'écran. Pour tuer le monstre Fruguy, lancez-lui deux champignons-rochers, il se divise alors en petites boules de feu. Pour les éliminer, balancez-lui des champignons-rochers des hauteurs avoisinantes (attendre que les boules soient regroupées).

• **Monde 5-13 :** franchissez les rivières en n'hésitant pas à sauter sur les ennemis marins. Abattez Ostro en lui jetant des champignons-rochers par trois fois.

• **Monde 5-14 :** montez sur la bobombe, puis sautez sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de l'échelle. Emportez-vous de la potion et une fois en sous-espace, entrez dans le vase. Vous arriverez au monde 7. Si vous continuez l'action, servez-vous des bobombes pour faire des trous dans certains murs. Afin de franchir la région, grimpez sur le tapis volant et allez à droite. Supprimez Ostro. Pour tuer Clangrip, relancez-lui cinq rochers (ne les prenez que quand ils se trouvent au sol), mais dépêchez-vous car rapidement ceux-ci tombent dans un trou... qu'il faudra franchir ; lancez des rochers et répétez l'opération.

• **Monde 6-16 :** dans la salle des vases, la clé se trouve dans le 17ème vase. Ostro ne projette que du feu. Il faut le tuer avec un champignon-rocher (trois fois).

• **Monde 6-17 :** attention, ce niveau va réclamer de bons réflexes. Ramassez pour commencer le légume, puis sautez Albatros (le premier qui part du côté gauche de l'écran). Après avoir la fleur cracheuse de feu avec le légume, remontez sur Albatros et accroupissez-vous pour reprendre de l'élan. Ensuite, sautez sur la grande falaise.

• **Monde 6-18 :** vous aurez le Tricycle en lui lançant trois champignons-rochers. Pour vous reposer, placez-vous au bord du trou : il ne pourra pas vous toucher.

• **Monde 6-19 :** en arrivant à une maisonnette, il vous semblera que vous ne pouvez pas aller plus loin. Montez alors sur le dos de l'Albatros qui vous emmènera à gauche du début du parcours où vous trouverez une racine.

• **Monde 6-20 :** quand vous aurez ramassé l'œuf de cristal, reculez vite et allez chercher des champignons-rochers car la porte en forme de tête d'aigle va attaquer (il faut la toucher trois fois). Attention au monstre Wart.

• Au monde 4-2, prenez la potion de droite. Ne la jetez surtout pas. Attendez d'être à côté de la jarre, jetez la potion à côté de la jarre puis entrez par la porte, puis dans la jarre. Vous arriverez ainsi au monde 6-1.

• Arrivé au monde 6-3, vous verrez, il y a des sables mouvants sur la gauche de l'écran. Sauter à gauche pour aller dans les sables mouvants. Faites la direction gauche avec la manette.

Au bout d'un moment, vous passerez en-dessous du mur. A ce moment-là, sautez (en appuyant très vite sur A) tout en restant sur la direction gauche. Au bout d'un moment, vous verrez une porte. Prenez-la. Ensuite, allez à gauche en sautant sur les nuages jusqu'à la pyramide. Prenez la porte qui se trouve sur la pyramide et vous arriverez directement à la fin du monde 6-3.

• Pour tuer la souris, il faut attraper en vol les bombes puis les remplacer derrière elle, sur la plate-forme et ceci quatre ou cinq fois.

• Au bonus, pour avoir au moins une cerise à chaque coup, il faut appuyer sur A dès que le son commence, pas avant.

• Au niveau 1, à la troisième région, sous un tronc soutenu par deux cylindres verts, il y a un alambic. Gardez-le, continuez sans vous soucier de la porte et lancez-le à côté du pot. Rentrez dans la porte, sautez sur le pot et baissez-vous, vous irez au niveau 4 directement.

• Pour vaincre le grand chef de la fin, prenez la princesse et quand vous êtes arrivé dans la salle, évitez les bulles (en fait, il ne fait pas attention à vous et essaie seulement d'avoir des fruits), quand vous avez pris un fruit, sautez derrière lui en volant et dès qu'il ouvre la bouche, lancez le fruit dedans. Répétez cette action plusieurs fois pour le tuer.

• Dans la première pyramide (monde 1-1), ne prenez surtout pas les bâtons de dynamite, ils vous exploseraient dans les mains.

• Au monde 1-1, sur la colline, sortez de terre la deuxième betterave en partant de la gauche ; c'est en fait une potion, lancez-la, et entrez par la porte. Prenez le champignon et ressortez par la même porte.

• Au début du monde 6-3, marchez jusqu'au mur qui se trouve sur votre gauche et laissez votre personnage s'enfoncer dans le sable. Lorsqu'il a pratiquement disparu, passez à gauche sous le mur et appuyez à plusieurs reprises sur la touche du haut. Finalement, vous allez parvenir à une porte qui vous mènera de l'autre côté du niveau.

• Pour sauter des tableaux, allez normalement au niveau 1-3, prenez une potion qui se transforme en porte, mettez-la sur le dernier tam-tam, rentrez une fois dans le noir et baissez-vous. Pour le niveau 5-2, faites la même chose.

• Voici les meilleurs personnages à utiliser à chaque niveau :

Monde 1-1 : Toad
Monde 1-2 : Mario
Monde 1-3 : Princesse
Monde 2-1 : Toad
Monde 2-2 : Toad
Monde 2-3 : Luigi
Monde 3-1 : Toad
Monde 3-2 : Mario
Monde 3-3 : Mario
Monde 4-1 : Princesse
Monde 4-2 : Princesse
Monde 4-3 : Toad
Monde 5-1 : Luigi
Monde 5-2 : Luigi
Monde 5-3 : Toad
Monde 6-1 : Mario
Monde 6-2 : Toad
Monde 6-3 : Mario
Monde 7-1 : Princesse
Monde 7-2 : Princesse



SONIC THE HEDGEHOG



• A la page de présentation (après les gestes de Sonic), faites : Gauche, Droite, Haut, Bas, faites vous entendre un signal sonore. A ce moment-là, faites en même temps A, B, C et Start. Vous arriverez alors au Select Round.

• Voici comment battre les 4 premiers monstres : le premier, lui sauter dessus 2 fois dès le départ, puis monter sur la plate-forme gauche. Lui sauter dessus, sauter au-dessus de sa boule, aller à gauche et ainsi de suite. Le deuxième : lui donner 2 coups avant qu'il ne lance ses flammes, passer sur l'autre plate-forme, c'est sans problème.

Le troisième, lui donner 2 coups à l'arrivée, puis sauter au-dessus de lui, lorsqu'il prend un bout de sol. Le quatrième, lui courir après le plus vite possible en évitant les divers pièges et ne pas cesser de lui donner des coups. Attention, il faut être assez adroit.

• Au niveau 1-3, quand vous trouvez au pied d'un mur avec un ascenseur et un tremplin dans le palmier, remontez sur la pente et mettez la manette en bas à droite. Vous défoncerez alors le mur, ce qui vous évitera de passer par la falaise.

• Au niveau 1-3, pour prendre la vie sur le looping, il faut prendre de l'élan et sauter lorsque vous touchez le trampoline rouge.

• Pour avoir tous les bonus de 1000 et 10 000 points à la fin de chaque zone, allez, quand le panneau tourne à droite, jusqu'à ne plus voir Sonic. N'arrêtez pas de sauter et quand le panneau a fini de tourner, allez prendre les bonus.

• Le long passage secret de la Marble zone 2 est en fait dans la 3. A un moment (vers la fin) vous aurez à descendre sur deux plates-formes avec des piques (celles qui descendent vite et remontent lentement). Prenez la deuxième à droite vers le haut. Il y aura le passage. Il y en a un autre du même style dans la Marble zone 1.

• A Marble zone act 2, sur la lave quand Sonic est sur un carcé vert et qu'il est projeté en l'air par des éruptions de lave, au lieu de partir tout de suite, attendez d'être contre le mur puis sautez tout en maintenant la direction vers la gauche : salle secrète avec une vie et 20 bagues.

• Pour avoir les 6 émeraudes, faites Haut, Bas, Gauche, Droite et appuyez sur A et Start en même temps. Vous accédez à un menu pour choisir le niveau de départ. Choisissez Special Stage. Essayez de récupérer l'émeraude. Quand vous avez fini le niveau, faites un Reset. Attendez la page de titre et appuyez sur A et Start. Vous accédez à la même page de choix de niveau. Choisissez à nouveau Special Stage. Répétez ceci jusqu'à ce que vous ayez les 6 émeraudes. Alors, ne faites pas de Reset et jouez la partie qui commence. Avec cette astuce, vous aurez des Continues (si vous en avez obtenu dans les Special Stages). Et la course aux rings ne sera plus nécessaire. De plus, si vous terminez le jeu, vous aurez droit à une autre fin.

• Dans Green Hill zone 3, commencez en allant le plus

bas possible. Cassez le mur qui bloque la route, laissez-vous tomber dans le toboggan. Après un parcours comportant pas mal de pointes, on arrive en face d'un ressort. Pour remonter, il faut l'éviter ainsi que les pointes qui les suivent. On se retrouve alors sous une cascade où sont cachés de nombreux anneaux ainsi qu'une vie supplémentaire.

• Au niveau 2-2, au troisième lac de lave, laissez-vous emmener contre le mur de gauche puis sautez. Vous découvrirez un passage.

• Au niveau 2-3, après le deuxième lac de lave, montez sur la plate-forme de droite avec piquants et sautez contre le mur. Vous trouverez un passage.

• Au niveau 3-2, après le tunnel, sautez contre le mur de droite à l'aide d'un des deux trampolines rouges, vous trouverez un passage.

• Dans la Labyrinthe Zone, acte 3, Sonic dévale une cascade sans fin. Pour sortir de cette situation, faites l'attaque supersonique en mettant la manette vers le bas. Quand vous dévalez la cascade vers la gauche, appuyez alors pour sauter. Il y a 2 rebonds. Si vous arrivez à sauter sur le premier, vous aurez un ordinateur avec une super bague. Sur le 2, vous aurez un bouton pour ouvrir un passage sur la droite. Vous n'aurez plus qu'à sauter par dessus la cascade en faisant attention de ne pas retomber dedans.

• Pour battre le dernier boss il faut se mettre à droite sous l'ampoule. Quand il se pointe, sautez-lui dessus. Lors de l'envoi des boules électriques, il faut se mettre sur le premier ascenseur, à droite, et sauter vers l'ampoule quand elle n'est plus qu'à 2 cm de Sonic. De plus, à chaque panneau de fin de zone, sautez et vous découvrirez des bonus.

• A l'acte 2 de Green Hill, pour avoir un maximum de vies, allez chercher la vie en haut du looping puis ayez 100 anneaux. Ensuite suicidez-vous et recommencez autant de fois que vous le voulez.

• Au niveau 5-1, pour prendre la vie sous l'escalier, il faut descendre la première pente puis remonter.

• Une fois que vous vous êtes débarrassé du boss à la dernière scène du jeu (la finale zone), appuyez simultanément sur les touches A, B, C et Start et laissez ces 4 touches enfoncées. Vous verrez alors une fin très étrange !!! Vous pourrez diriger Sonic, le transformer en un petit animal minuscule en appuyant sur B.

• Au niveau Special Stage, prenez cinquante anneaux et vous aurez un Continue. Prenez encore cinquante anneaux et vous aurez une vie supplémentaire.

• Quand vous passez dans le premier anneau et que vous en avez assez de chercher le Chaos Emeralds, laissez Sonic se diriger tout seul et il vous amènera directement à lui.

SUPER SHINOBI

• A la fin du 1-3, lorsque le monstre est mort, le décompte des points se fait. Appuyez ensuite sur Start et oh miracle : vies infinies.

• Au dernier niveau, juste avant le boss, quand vous sortirez de la porte, tournez-vous, sautez en faisant des vrilles et tirez des shurikens dans la moitié de l'écran, alors un bonus Pow apparaîtra. Vous n'aurez plus qu'à le prendre et vous pourrez passer le boss sans problème.

• A la carte de départ, faites A, C et Haut en même temps, votre position clignotera et vous pourrez choisir le stage.

• Pour avoir 30 000 points de bonus à la fin de chaque niveau, il faut avoir 11 fois plus de shurikens que de vies.



SLAP SHOT



• Comment éviter la prison après une bagarre : dès le début de la "castagne" appuyez rapidement sur le bouton 1 ou 2 afin de donner un maximum de coups de poings à votre adversaire. Celui qui perd le combat est "envoyé" en prison pendant deux minutes d'où la nécessité d'en sortir vainqueur.

SUPER OFF ROAD

• Lorsqu'un joueur a perdu, il peut prendre la place du joueur 2, répétez ce truc jusqu'au joueur 4.



STRIDER



• Si vous voulez continuer le jeu à l'endroit où vous aviez perdu, avec en plus, toute votre énergie, no problemo ! Pendant le rire du maître à la page de présentation faites BAS et A, C, B, C, A.

• Pour avoir trois Continues, faites A, C, B, C, A dans l'ordre sur la deuxième page de présentation.

• Au niveau des amazones, au début, là où le pont s'effondre, au lieu de continuer votre chemin, descendez dans l'eau en vous accrochant à la paroi droite puis donnez un coup d'épée vers le côté gauche. Vous verrez apparaître un coffre avec un carreau d'énergie en plus.

• Monstre 1 : Pour détruire la chenille, allez le plus à droite possible, puis lorsque celle-ci est passée, frappez à la tête.

• Monstre 2 : Pour détruire le gorille mécanique, frappez au ventre ou à la tête. Puis, lorsque celui-ci explose, entrez dans le conduit.

• Monstre 3 : Pour détruire les gardes féminines, allez le plus à droite possible du vaisseau, faites exploser la porte tout en tuant le garde. Restez dans le poste près de la porte tout en frappant les trois gardes.

• Monstre 4 : Pour détruire le module de gravité, mettez-vous le plus en bas possible, accroupissez-vous tout en utilisant l'épée laser pour détruire les satellites. Attendez que le module vous entraîne dans sa course pour le frapper. Si vous possédez la super épée, mettez-vous à droite ou à gauche tout en n'arrêtant pas de frapper.

• Monstre 5 : Pour détruire le capitaine, attendez qu'il ait tué ses gardes, puis sautez sur son mini-vaisseau tout en le frappant.

• Monstre 6 : Pour détruire le robot géant dans la jungle, lorsque vous êtes sur le dos du deuxième dinosaure, sautez sur la plate-forme, puis frappez le monstre quand il saute.

• Monstre 7 : Pour détruire le second module de gravité, on procède de la même façon que pour le premier mais il faut tout d'abord détruire les deux robots ventouses.

• Monstre 8 : Pour détruire le laser multi-directionnel, prenez la super épée, puis mettez-vous juste sous la petite comiche à gauche (pas trop à gauche). Frappez rapidement. Lors du deuxième tir, placez-vous à la place du laser déjà détruit.

• Monstre 9 : Pour détruire le gorille mécanique et le dinosaure, agissez comme pour le premier gorille mécanique tout en avançant sans vous occuper du dinosaure.

• Monstre 10 : Pour détruire le deuxième robot géant dans la jungle, prenez la super épée, ne bougez plus jusqu'à ce que l'éclair soit juste au-dessus de vous. Puis placez-vous à gauche en évitant le couteau. Frappez à la tête.

• Monstre 11 : Pour détruire la deuxième chenille, sautez sur son dos pour qu'elle vous emmène sur l'antenne géante où le boss vous attend. Lorsque la chenille tourne, reculez puis accrochez-vous sur son dos juste au-dessus de vous. Frappez à la tête lorsque vous arrivez sur l'antenne.

• Monstre 12 : Pour détruire le boss, sautez au premier étage de l'antenne, puis sautez sur votre gauche pour atteindre une ramification où se cache une super épée. Frappez le plus rapidement possible, lorsque le chef arrive. Si vous tombez de la ramification pour atterrir sur le premier étage, sautez à droite pour prendre la vie sur la ramification. Frappez lorsque le chef arrive.

SPACE HARRIER



• Pour pouvoir obtenir 9 options Continue supplémentaires, lorsque Game Over apparaît à l'écran, allez dans les directions suivantes: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Haut. N'appuyez ni sur le bouton 1, ni sur le bouton 2, le dernier Haut devant vous faire commencer là où vous aviez perdu.

• Il faut arriver au cinquième tableau (bonus). Détruisez le moins de choses possible. Lorsque le dragon s'en va, tirez sans arrêt. Un avion passera, détruisez-le. Vous venez de gagner deux vies.

• Pour choisir n'importe quelle option, quand le titre apparaît sur l'écran, appuyez sur Droite, Gauche, Bas, Haut puis Select 7 - 4 - 3 - 7 - 4 - 8 et appuyez sur le bouton 1.

• Formule pour vies infinies. Lorsque vous avez perdu vos vies, l'écran Game Over apparaît. Au lieu de faire ce qui est indiqué dans la notice, faites avec le joystick : UP UP DOWN DOWN RIGHT LEFT RIGHT DOWN UP DOWN UP. Cette formule est à refaire chaque fois que vous perdez vos trois vies. Vous pourrez l'appliquer tant que vous voudrez. Dans le test son, il existe un tableau secret. Pour le voir, faites avec le joystick 7437481. Vous pourrez choisir le niveau de difficulté et contrôler le personnage.

• Pour tuer les monstres de fin de niveau, dirigez votre personnage en lui faisant faire de grands cercles de part et d'autre de l'écran et en tirant en permanence. Les projectiles des monstres ne pourront vous atteindre et les obstacles que vous rencontrerez seront détruits. Cette méthode est également valable pour les projectiles des ennemis rencontrés au cours de votre passage dans les différents niveaux.

• Pour pouvoir recommencer au tableau où vous aviez perdu (sauf au premier), dès que Game Over apparaît, appuyez une fois sur le bouton 1, puis environ neuf fois sur le 1 et le 2 alternativement, puis une fois sur le 2 pour terminer. Ceci ne marche qu'une fois.

• Au troisième tableau "Bits", positionnez-vous en haut de l'écran, les pylônes ne vous atteindront pas.

• Pour les quatre premiers chefs, tournez autour de l'écran et tirez ; tant que vous ne vous arrêterez pas, les chefs ne vous atteindront pas.

• Pour pouvoir écouter les musiques de tous les tableaux, quand la présentation du jeu apparaît, bougez le joystick de la gauche vers la droite et du bas vers le haut plusieurs fois ; un écran des chiffres et des titres apparaîtra.

• Pour les niveaux 3, 12 et 16, la seule façon d'éviter les champions multicolores sans perdre de nombreuses vies est de se placer en plein milieu du sol carrelé et de ne pas arrêter de tirer, mais surtout de ne pas bouger.

• Après avoir obtenu le "Sound Test" à partir de la page de présentation (en faisant Droite, Gauche, Bas et Haut), choisissez les musiques 7, 4, 3, 7, 4, 8, 1 et vous aurez accès à un tableau d'options qui vous permettra notamment de choisir le niveau de difficulté et de transformer votre personnage en vaisseau.

• Pour un nombre illimité de vies, faites "uuddrrrduu" sur l'écran de fin de partie.

• Pour pouvoir faire neuf fois Continue, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas.

• Au troisième niveau, tuez deux ou trois ennemis maximum et un vaisseau différent des autres passera. Si vous l'abattez, vous aurez une vie supplémentaire.

• Arrivé au boss, longez les bords de l'écran jusqu'à ce que celui-ci ne tire plus. Ainsi vous éviterez flammes, missiles et compagnie.

• Dans le test son, exécutez la commande 7,4,3,7,4,8,1. Un message secret apparaîtra.

• Pour éviter les boules que vous jettent les boss, longez les bords de votre écran sans arrêter de tirer, alors vous vaincrez.

• A l'étape 5, heurtez moins de cinq arbres. Dès que vous avez passé la planète Wriah et qu'elle n'est plus sur l'écran de jeu, un vaisseau apparaît dans le coin supérieur droit et se déplace vers la gauche. Si vous arrivez à descendre ce vaisseau, vous obtiendrez un bonus de 10 millions de points et une vie supplémentaire.

• Si vous réussissez à vous classer dans les sept premiers, à l'aide de la manette, écrivez à l'invisible, "SOUND" pour écouter les musiques, "THREE" pour enlever la 3D ou "LEVEL" pour pouvoir choisir son niveau de départ.

SUPER LONG NOSE GOBLIN'S

• Voici tous les codes :

niveau 1 : 612489

niveau 2 : 292494

niveau 3 : 381724

niveau 4 : 371844

niveau 5 : 521746

niveau 6 : 361533



SPACE INVADERS PLUS



• Sélectionnez le vieux jeu : Space Invaders classic. Puis à la présentation, appuyez sur les touches : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, II, I, II, I puis sur Select. Vous pourrez maintenant jouer en noir et blanc et retrouver exactement les mêmes sensations que dans le jeu d'arcade.

SPACE HARRIER II

• Pour battre le "Rubik's cube" à la fin de "Hope City" il suffit, au premier assaut, de rester tout en haut, au second assaut tout en bas, et de se mettre sur lui en le mitraillant au troisième.

• Sélection des niveaux : au début du jeu, au moment où vous quittez le vaisseau spatial, appuyez sur les boutons A, B et C simultanément et utilisez la manette de direction pour le choix des niveaux (gauche ou droite).

• A partir du niveau 6, si vous rentrez CNT dans les highs scores, vous aurez le mode "Continue".



STEALTH : ADVANCED TACTICAL FIGHTER



• Après la première étape qui consiste à chauffer ses canons, de la deuxième étape jusqu'à la fin, vous effectuerez des tonneaux sans fin tout en tirant au canon ; cela vous donnera plus de bonus après chaque mission, tout en économisant vos missiles.

SHANGAI

• A la page de présentation, faites dix fois "Pause", ensuite appuyez sur le bouton 1. Commencez la partie et vous choisirez "Game". Prenez ensuite le jeu en solitaire et vous avez deux choix. Prenez "Load A New Pattern" et tout en bas de cette sélection, vous verrez "Secret Game". Un surprise vous attend en fin de jeu.



SPLATTER HOUSE



• Pour rendre le jeu plus difficile : à la page d'introduction, maintenez la direction Haut enfoncée, jusqu'à ce que vous voyiez le mot Hard affiché au-dessous de la phrase Push Run Button.

• Pour avoir la possibilité de choisir l'un des sept niveaux qui vous sont proposés, à la seconde page de présentation (une maison dans le lointain, avec des éclairs de tonnerre), appuyez trois fois sur Select, puis allez à gauche, maintenez cette direction et appuyez en même temps sur Select. Une fois dans l'option Stage Select, appuyez sur Select pour obtenir le Sound Test.

SPIDERMAN

• Pour avoir plus de bonus, jouez une première partie. Une fois le premier monstre tué, vous devriez normalement avoir 30000 points ou plus. Là, laissez-vous mourir. Lorsque le jeu vous demande si vous voulez continuer, répondez NO. Dans le tableau des scores, entrez (au lieu de vos initiales), L.J.N. Lorsque vous referez une partie, vous aurez plus de bonus point et toile ! Plus votre score est haut, plus les bonus d'amélioration arriveront rapidement.

• Pour avoir de l'énergie infinie Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B, AB.

• Pour réaliser sans problème les tirs spéciaux, il suffit de faire une retournée. Pour cela, faites un appel de balle et avec un peu de timing, ça fonctionnera ! Attention ! Vous n'avez droit qu'à 5 tirs spéciaux en retourné par mi-temps.

• Pour tuer Electro, il faut vous placer sur une barre de fer en hauteur, vous baisser et tirer des toiles sans arrêt.

• Pour battre l'homme de sable, il faut utiliser la bouche d'eau, située au début du niveau.

• Pour la bombe, mettez toujours la clef blanche en dernière position (au milieu). Pour les clefs, c'est toujours 2 par 2 (ex. : rouge bleu marine).

• Pour tuer le type du tracteur, au niveau 1, grimpez sur le plafond et attendez qu'il passe devant vous. Descendez et tirez-lui dessus. Pour tuer Octopus, mettez-vous sur lui et tirez. Pour tuer le lézard, grimpez sur la paroi jusqu'au bout, sautez puis tirez-lui dessus.

• Pour tuer le gorille dans Central Park, il faut le faire sauter et quand il est en l'air, tirez-lui dans le visage.

• Pour combattre les petits monstres électriques, utilisez le bouclier de Spiderman pour vous protéger et attaquez en même temps.

• Dans Central Park, pour éliminer le gorille, mettez-vous en haut d'une branche d'un arbre, prenez un bouclier, accroupissez-vous et frappez le gorille avec les pieds quand il est à votre hauteur.



• Pour éliminer l'homme de sable, il faut l'asperger d'eau avec la bouche d'incendie au début du tableau, en frappant dessus.

SPACE HARRIER

• Faire un score supérieur à 4 millions puis entrer comme nom MD pour écouter toutes les musiques ou CNT pour avoir l'option Continue.



SUPER MARIO BROS 3



• Au niveau 2 procurez-vous un marteau puis allez détruire le rocher qui se trouve le plus à droite de l'écran, tout en haut : il semble qu'il ne serve à rien mais il dissimule un chemin secret ; tuez le frère-marteau qui s'y trouve, il vous donnera un sifflet. Utilisez-le et vous atteindrez les Warp Zones. Quand vous arriverez au dernier monstre, ne cherchez pas à le tuer : il est invincible. Évitez juste les flammes qu'il vous lance et creusez un trou dans lequel il tombera et mourra ; ainsi, vous pourrez admirer la superbe fin de ce jeu.

• Tout d'abord, il faut prendre les deux sifflets du 1. Terminez le I et le II pour avoir les ailes et le nuage. Ensuite, allez au VIII, terminez le premier tank (tout de même). Pour le bateau, trouvez un passage dans l'eau pour nager au-dessous du bateau. Terminez les niveaux aspirants et pour le deuxième bateau, utilisez les ailes. Passez le premier niveau avec le nuage. Laissez-vous tomber dans le premier sable mouvant, dirigez-vous ensuite vers la droite. Sortez du passage, en haut de la colline, prenez votre élan et volez jusqu'à la fin du niveau. Pour la mini-forteresse, ceux qui sont bons la passeront, sinon, il faudrait mieux avoir un nuage, il est préférable aussi d'être gros ; allez dans la porte entourée de briques, passez la lave jusqu'à la dernière porte, continuez ainsi jusqu'à la dernière porte accessible. Pour tuer Boom Boom, faites apparaître des portes grâce au changeur de pièces. A la suite du château, il y aura un tank à passer normalement. Voici le château de Koopa. Courez dès le début car des statues vous lancent des lasers. Rendez-vous à l'escalier de Rotodisque. Puis, descendez-le, continuez jusqu'à la pierre qui tombe, laissez-vous tomber, allez sur le côté pour ne pas tomber. Continuez, des tas de pierres tomberont et sous la lave, allez le plus haut possible et à droite. Il y a plusieurs ouvertures. Prenez la deuxième en partant du haut, prenez la feuille et laissez-vous tomber grâce à la pierre qui tombe (l'air l'impression de me répéter !). Évitez le Cornifleux et entrez par la porte. Au début, faites un grand saut pour sauter sur la tête de la statue assaillante, les autres statues sont délassées. Ensuite, sautez sur les plates-formes en évitant les boules de feu. Entrez par la porte et voici ce méchant Koopa. Placez-vous à un endroit où il y a un vide sous des briques. Au moment où il vous saute dessus, déplacez-vous le plus loin possible de lui. Lorsqu'il vous sautera à nouveau dessus, reprenez votre place et le jeu sera fini.

• Voici plusieurs astuces :

GRASS LAND

Monde 1 : envoyez la première tortue dans le bloc pour obtenir la feuille ou le champignon, si vous ne l'avez pas déjà, bien sûr. Ensuite, tuez les trois Goombas, reculez, accélérez et envolez-vous avec la queue. En haut, il y a des nuages avec des pièces, des vies.

Monde 2 : obtenez le champignon et la feuille (cette dernière se trouvant plus loin dans le tableau, dans le deuxième bloc où se trouve dessinée une note de musique). Ensuite, tapez dans le premier bloc de pierre se trouvant sous le pot. Un bloc bleu apparaît, prenez-le. A votre gauche, les pièces se sont alors transformées en pierres, grimpez sur les escaliers ainsi formés et entrez à l'intérieur du pot.

Monde 3 : tuez la tortue qui se balade sur les blocs de pierre et balancez-la sur la gauche. Au milieu, faites apparaître un bloc invisible avec une note dessus. Sautez dessus, vous rebondissez et arrivez dans le ciel sur de jolis nuages remplis de pièces, mais ce n'est pas tout ! Au niveau où tout l'écran est envahi par les nuages, prenez votre envol (si vous êtes transformé en Racon Mario, bien entendu). Tapez dans le bloc de pierres au-dessus de votre tête, une vie apparaît. Lorsque vous revenez sur terre après cette petite balade dans les nuages, n'allez pas à la fin du niveau mais revenez plutôt sur vos pas. Sautez sur le bloc blanc où une tortue se promène, tuez-la avant de préférence, ensuite, accroupissez-vous et attendez... Au bout de quelques secondes, Mario passe derrière le décor, à ce moment-là courez à toute vitesse. Mario réapparaît dans une petite pièce où l'attend Toad. Ouvrez le coffre qui se trouve au milieu, vous obtiendrez un sifflet qui vous permettra d'aller dans le monde que vous désirez au moment où vous

le voulez. Pour utiliser le sifflet, c'est simple, faites apparaître le tableau où vous conservez vos éléments et prenez le sifflet. A ce moment, une carte de tous les mondes apparaît, vous n'avez plus qu'à choisir le niveau où vous désirez aller.

Au château, il y a un deuxième sifflet mais attention, il faut être transformé en Racon Mario pour l'obtenir !. Au lieu de prendre la porte rouge, tuez la tortue squelette bleue, envolez-vous vers la droite. Prenez la manette vers le bas, Mario tombe dans une pièce secrète où il y a un coffre. Ce coffre contient le deuxième sifflet.

Monde 5 : faites apparaître un bloc-notes invisible en prenant le chemin du haut, après le deuxième tube vert et rebondissez dessus : même principe que pour le monde 3.

Monde 6 : à l'endroit où il y a une tortue qui se promène sur les blocs de pierres, tuez-la et frappez le troisième bloc en partant de la gauche. Vous y trouverez une vie.

DESERT LAND

Monde 1 : prenez votre envol sur le premier tube rose, de droite à gauche. Cassez les blocs qui entourent le tuyau et entrez à l'intérieur. Il contient des pièces. Avant la fin du niveau, tuez la plante qui se trouve dans le dernier pot, et entrez dedans, il contient lui aussi des pièces.

Monde 2 : faites apparaître un bloc contenant une vie entre les deux blocs de pièces et avant les blocs de pierres.

Monde 3 : un conseil : n'allez pas dans ce monde sans votre costume de raton-laveur. A partir de la troisième pyramide de métal, prenez votre envol et vous arriverez plus haut à un ensemble de pierres. Prenez le bloc bleu où est dessiné un "P", et descendez. Tous les blocs de pierres se sont transformés en pièces. Au milieu de cette pyramide de pièces, faites apparaître un bloc invisible contenant une vie.

Monde 4 : il faut être en raton-laveur. Prenez votre élan de droite à gauche, montez le long du mur qui est totalement à gauche et détruisez les blocs. Ainsi vous passerez le niveau en évitant les ennemis et en prenant toutes les pièces.

Monde 5 : après les blocs de métal, il y a une petite parcelle d'eau. Avancez plus loin sur les blocs de bois, il y a des tortues. Tuez la première et envoyez-la sur la gauche de façon à ce qu'elle casse toutes les briques à droite. Une liane apparaît, prenez-la. Il y a encore des pièces plus loin...

WATER LAND

Monde 1 : si vous descendez dès le début, vous obtenez une fleur ou un champignon. Descendez tout droit lorsque vous venez plus loin deux sortes de coraux roses. Descendez, il y a une vie située après les blocs musicaux. Au château, prenez la troisième porte après le gros bloc qui tombe. Il y a aussi une vie à la dernière porte ; sinon, vous retrouverez à l'eau en prenant les autres. Lorsque vous tuez les frères marteaux ou boomerangs, ils vous laisseront un marteau. Servez-vous en de la façon suivante : allez en bas à droite de la carte, vous brisez le bloc, le passage est libéré pour aller chercher des objets dans les deux maisons de Toad, et peut-être aussi aurez-vous la chance d'obtenir des vies en jouant au Quizz.

GIANT LAND

Monde 6 : il y a une vie cachée dans un bloc invisible.

DARK LAND

Monde 2 : un conseil pour passer ce niveau plus facilement : passez-le en nageant sous le bateau, vous éviterez ainsi tous les ennemis.

SUPER MARIO BROS 4

• Lorsque vous avez la fleur et la plume, si vous voulez changer d'arme : inverser la plume et la fleur ou la fleur et la plume. Il suffit d'appuyer sur Select et l'arme descendra du haut du cadre.

Autre chose, dans certains niveaux, lorsque vous serez assez loin dans le parcours, vous pouvez, lorsque vous tomberez dans le vide, faire Start juste avant la musique mortelle et appuyer sur Select ; ceci vous permettra de revenir à la carte du parcours sans avoir perdu une seule vie. Ce truc marche aussi pour chercher une arme dans un stage et, dès que vous l'avez, faites Start et Select simultanément.

Enfin, il reste un truc pratique pour gagner des vies : chaque fois, avant de passer la barre, arrangez-vous pour avoir en main une carapace de tortue, une clef, ou autre chose. L'objet se transformera en champignon vert.

• Pour sortir d'une section en plein jeu, il suffit de presser Select et Start simultanément, ainsi vous éviterez de mourir ou de faire "Time Up".

• Si vous êtes petit et si vous avez un objet de rechange, vous pouvez appuyer sur Select.

• Si Mario a sa cape, il peut voler de deux façons différentes. Pour voler, il faut prendre son élan. Mario est prêt à décoller lorsqu'il lève les bras. Voici les deux techniques de vol :

– **L'hélicoptère** : Mario peut imiter l'hélicoptère (ne rigolez pas, c'est très sérieux !). Pour cela, il suffit de maintenir le bouton A enfoncé après que Mario ait levé les bras. Ce n'est pas seulement spectaculaire car en faisant cela, si Mario se cogne à une paroi, il ne redescendra pas mais continuera à voler en suivant la paroi. C'est très utile pour pouvoir passer certaines grottes.

– **Le vol plané** : ce style de vol permettra à Mario, s'il sait bien le manier, d'explorer un niveau dans son intégralité seulement en le survolant. Il faut courir très vite, appuyer sur le bouton B et le garder enfoncé. Ensuite, pour reprendre de l'élan durant le vol, il faut piquer du nez (prendre la direction du vol avec le paddle) et remonter (prendre la direction inverse du vol avec le paddle). Avec un peu d'entraînement, vous pourrez explorer un bon nombre de niveaux mais il faut éviter de le faire dans les cavernes.

Par contre, il ne faut rien heurter durant un vol plané. La cape est un élément très important pour découvrir ou accéder à certains passages.

• Les dragons :

Les dragons sont un peu comme des lézards mais ils sont plus grands et n'ont pas d'ailes, tout du moins au début.

– **Le dragon jaune** : il faut aller chercher ce dragon sur la lune. S'il avale une carapace bleue, cela lui permettra

de voler et de faire trembler la terre quand il atterrira. S'il avale une carapace jaune, il fera trembler la terre.

– **Le dragon rouge** : c'est le plus méchant de tous.

Lorsqu'il avale une carapace bleue, il pourra voler et cracher des flammes. S'il avale une carapace jaune, il deviendra très lourd, fera trembler la terre et pourra aussi cracher des flammes.

– **Le dragon bleu** : s'il avale une carapace bleue, il pourra voler. S'il avale une carapace jaune, il pourra faire trembler la terre.

– **Le dragon vert** : s'il avale une carapace bleue, il pourra voler. S'il avale une carapace jaune, il pourra faire trembler la terre.

Il est à noter que ces pouvoirs ne fonctionnent que si vous avez terminé le monde "Spécial" qui se trouve au-dessus du monde de la lune.

Le fait que les dragons puissent voler constitue un gros avantage pour explorer les niveaux. Il faut, tout de même, prendre garde car lorsque le dragon avale une carapace entièrement, le sort s'arrête et un dragon qui était en train de voler va retomber et s'écraser au sol.

Certaines options proposent des ailes. Si vous allez sur un dragon qui a des ailes, il sera transporté dans les airs et vous traverserez plus facilement les niveaux. De plus, votre dragon deviendra bleu.

• La lune :

Pour aller sur la lune, il faut découvrir des étoiles dans les niveaux sur la terre. Les étoiles sont toutes cachées et il faudra aller dans des niveaux secrets pour les faire apparaître sur la carte. La lune propose cinq niveaux visibles et un niveau secret en son centre qui mène au monde "Spécial". Sur la lune, chaque monde dispose d'une clef et d'une serrure pour joindre tous les niveaux entre eux. Quand tous les niveaux sont joints, les étoiles constituent de sacrés raccourcis car chacune d'elles mène à une autre étoile sur la terre. C'est aussi sur la lune que l'on trouve les autres dragons.

• Le monde "Spécial" :

Il est composé de huit niveaux. Il faut tous les finir pour que les couleurs de la carte changent et que les dragons puissent utiliser leurs pouvoirs.

• Les niveaux boutons :

Il en existe quatre différents : Jaune, vert, bleu et rouge. Ce sont quatre niveaux à découvrir qui permettent de faire apparaître des dalles.

Certaines, comme les vertes, offrent toujours une plume. Les jaunes offrent un champignon et les rouges n'offrent absolument rien. Les faire apparaître vous facilite souvent la tâche car elles vous éviteront par exemple de tomber.



STREET FIGHTER II



BASES/DÉFENSES

Apprenez à bloquer en haut et en bas rapidement, calmement et avec précision. Si vous réagissez trop rapidement, votre personnage va sauter accidentellement. Il faut vous familiariser avec le joystick. Pour cela, imaginez que le joystick représente votre personnage. Par exemple, quand vous faites Diagonal Haut Droite, votre personnage va sauter vers la droite. Lorsque vous changez de côté, souvenez-vous que les mouvements sont les mêmes mais les combinaisons sont inversées.

MAÎTRISE DES COMBINAISONS

Street Fighter II nécessite un minutage précis du joystick et des boutons d'attaques. Toutes les techniques d'attaques spéciales et quelques uns des mouvements spéciaux sont réalisés grâce à une combinaison des mouvements du joystick et du bouton d'attaque. Si vous appuyez trop vite sur la bouton, vous risquez de rater les mouvements.

TECHNIQUES DE L'ETREINTE ET TECHNIQUES DE PROJECTION

Dans Street Fighter 2, la victoire passe par la maîtrise de ces deux techniques. Pour étreindre ou pour projeter, votre personnage doit être assez près de l'adversaire. Ceci fait, poussez le joystick vers la droite ou vers la gauche puis appuyez sur le bouton d'attaque (L ou R) pour saisir l'adversaire (lorsqu'il se trouve tout près de vous) et projetez le dans la direction voulue. Dhalsim et Honda ont la plus grande allonge en ce qui concerne cette technique mais l'attaque "Screw Driver" de Zangief permet d'attraper un ennemi encore plus distant! Bien sûr, cette attaque de Zangief est plus difficile à réaliser et à maîtriser! Quelquefois, vous pouvez délibérément encocher un coup pour réaliser la projection.

CONTRES

Apprenez les mouvements qui permettent de contrer efficacement les attaques de vos adversaires, et, par conséquent, vous ferez moins de dégâts. Par exemple, si Ryu saute par-dessus Ken, ce dernier peut essayer de le contrer en réalisant un "Dragon Punch". Même un simple "Fierce Punch" ferait l'affaire, bien que plus risqué.

ATTQUES SPÉCIALES

Apprenez à faire les attaques spéciales de chaque personnage en les réalisant le plus souvent possible, ainsi qu'en les exécutant avec précision en temps et lieu utiles. Par exemple, le "Fireball" ou le "Dragon Punch" de Ken ou de Ryu peuvent laisser ceux-ci vulnérables à une attaque dévastatrice s'ils sont utilisés n'importe quand. Les personnages tels que Guile, Honda ou Blanka, nécessitent que vous les chargiez en énergie en bougeant le joystick dans une certaine direction avant qu'ils ne puissent utiliser leurs attaques spéciales. Vous pouvez charger votre énergie pendant un saut, un coup de pied bas ou un coup de poing. Grâce à cela, Guile peut balancer des "Sonic Boomerangs" les uns après les autres. Blanka aura assez d'énergie pour faire le "Rolling Attack" dix fois ou plus dans une seule attaque! Notez que Guile et Blanka nécessitent la même technique de mouvement du joystick pour réaliser leurs attaques spéciales.

COUPS A REPETITION

Bien que cette tactique de jeu vous déplaie, beaucoup de joueurs n'hésitent pas à l'employer pour écorner leurs adversaires. Vous, en l'occurrence. Ces coups à répétition sont très difficiles à éviter et frustrants, surtout si l'on a perdu successivement par leur faute. Pour échapper à ces coups en traître, vous devez d'abord apprendre à les effectuer, vous aussi! Après, rien de plus facile pour vous défendre de vos adversaires, avec ces coups de votre cru! Bien que vous risquiez de perdre vos amis avec cette tactique, pensez à la satisfaction que cela vous apporte lorsque vous faites mordre la poussière à cet adversaire qui semblait si coriace!

NOUVELLES COMBINAISONS

Essayez de surprendre votre adversaire en utilisant des attaques différentes à chaque fois, car beaucoup de joueurs utilisent les mêmes techniques et s'attendent à ce que les autres en fassent autant. Même un joueur novice est capable de se payer le champion local en lui servant des encheînements qui, bien minutés, lui laisseront un goût amer dans la bouche.

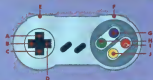
CONNAÎTRE SON ENNEMI

Des problèmes avec ce satané Blanka? No problem! Utilisez-le pendant l'entraînement! Cette méthode permet de connaître les points faibles de ses adversaires et de les exploiter quand ils sont en face de soi!

COMBATTRE L'ECLAIR

Il existe une tactique de combat imparable contre les adversaires très rapides comme GUILLE ou CHUN LI (en utilisant RYU ou KEN). Comme vous l'avez remarqué, leurs points forts sont leur souplesse et leurs modes de combats assez aériens. Attendez alors qu'il (ou elle) se jette sur vous et décrochez un uppercut; il (ou elle) abandonnera son coup de pied lancé et retombera au sol, mais avant même qu'il (ou elle) ne le touche (le sol), effectuez un balayage (POWER SWEEP), il (ou elle) sera ainsi déséquilibré(e) et ne vous restera plus qu'à le (ou la) "finir" avec un ou deux HIGH KICK ou FIRE BALL (ouf).

BASES DE CONTRÔLE DES MOUVEMENTS



DÉFENSE : B ou B/C



DIRECTION : B ou D



GARDE ACCROUPI : C ou B/C ou C/D



SAUT : A ou B/A ou A/D



COUP DE POINGS : E+G+H



COUP DE PIEDS : F+I+J

LE "/" REMPLACE LA PÉSSION SIMULTANÉE SUR DEUX BOUTONS

RYU

Ryu a une bonne défense, il utilise des techniques et des coups très précis lui permettant de dominer ses adversaires. Il ne vit que pour se battre.



LES COUPS SPÉCIAUX



FIREBALL
500 PTS
lens, bras gauche, genou et b



HURRICANE KICK
400 PTS
lens, bras droit, doigt et b



DRAGON PUNCH
300/1000 PTS
doigt, doigt, genou, doigt et b



LEG TOSS
1000 PTS



BODY TROW
1000 PTS



SHIN KICK
100 PTS



HIGH KICK
600 PTS



ELBOW PUNCH
100 PTS



FRONT KICK
300 PTS



ROUNDHOUSE
500 PTS



JAB
100 PTS



FIERCE
500 PTS



LOW KICK
100PTS



FOOT SWEEP
300 PTS



POWER SWEEP
500 PTS



LOW JAB
100 PTS



UPPERCUT
300/500 PTS



SPIN KICK
500 PTS



FLYING KICK
500 PTS



FLYING FIERCE
500 PTS

LES COUPS NORMAUX

KEN

Ken est un combattant mortel lorsqu'il rentre dans une rage folle. Intelligente et vicieuse, sa tactique consiste à harceler ses adversaires.



LES COUPS SPÉCIAUX



FIREBALL
500 PTS



HURRICAN KICK
400 PTS



DRAGON PUNCH
1000 PTS



LEG ROLL
1000 PTS



BODY THROW
1000 PTS

LES COUPS NORMAUX



SHIN KICK
100 PTS



HIGH KICK
600 PTS



ELBOW PUNCH
100 PTS



FOREARM PUNCH
400 PTS



SIDESWIPE
500 PTS



FRONT KICK
300 PTS



ROUNDHOUSE
500 PTS



STRONG
300 PTS



FIERCE
500 PTS



LOW KICK
100 PTS



FOOT SWEEP
300 PTS



POWER SWEEP
500 PTS



LOW JAB
100 PTS



UPPERCUT
300/500 PTS



SPIN KICK
500 PTS



JUMP STRONG
400 PTS



KNEE SLAM
100 PTS



FLYING KICK
500 PTS



CHUN LI

Chun Li est la combattante qui s'est proclamée "la femme la plus forte du monde". Son agilité et ses capacités en sauts sont surprenantes à voir. Elle essaye de venger l'assassinat de son père.

LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX



GUILE

Guile compte sur ses attaques en contre pour gagner ses combats. Son attaque de Somersault Kick fait des ravages chez ses adversaires. Il veut se venger de M. Bison.



LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX





DHALSIM

Dhalsim, maître en yoga, veut répandre sa discipline dans le monde entier. Ses membres, qui peuvent s'allonger (...), sont mortels.

LES COUPS SPÉCIAUX

YOGA NUGIE 600 PTS	YOGA FLAME 1000 PTS <i>torse, bras/épaule, bras, bras/droite, gauche et Y, sans réfléchir</i>	YOGA FIRE 500 PTS	YOGA SPEAR 200 PTS <i>haut, L, R, bas</i>	YOGA MUMMY 200 PTS	BODY TROW 500 PTS

LES COUPS NORMAUX

BODY KICK 100 PTS	KNEE KICK 300 PTS	BACKSLAP 200 PTS	BODY KICK SHORT 200 PTS	BODY KICK FRONT 100 PTS	BODY KICK ROUND 200 PTS	JAB 100 PTS	STRONG 100 PTS	TIERCE 200 PTS	LOW KICK 200 PTS
JAB KICK 100 PTS	FIERCE KICK 300 PTS	SLIDE 100 PTS	POWER SLIDE 300	LOW STRONG 100 PTS	LOW FIERCE 300 PTS	JUMP KICK 100 PTS	SUPER KICK 400 PTS	FIERCE PUNCH 400 PTS	ELBOW PUNCH 200 PTS



ZANGRIEF

Zangief est un catcheur russe (ouïï, de la C.E.I.) qui veut rendre son pays fier de lui en battant le renégat M. Bison. Il est aussi fort qu'un bœuf.

LES COUPS SPÉCIAUX

PILEDRIVER/SCREWDRIVER 1000/2000 PTS <i>de très près, gauche et Y</i>	SPIN PUNCH 500 PTS	FLIP THRUST 500 PTS	BODY TROW 500 PTS	WHIP SMASH 1000 PTS	BRAIN BUSTER 1000 PTS	SWAN DIVE 400 PTS	CHIN SMASH 400 PTS

LES COUPS NORMAUX

KNEE SLAM 200 PTS	BODY KICK 400 PTS	SPIN KICK 500 PTS	BODY CHOP 200 PTS	POWER CHOP 100 PTS	SHIN KICK 200 PTS	FACE KICK 400 PTS	PUNCH 200 PTS	FIERCE PUNCH 100 PTS
LOW KICK 400 PTS	LOW CHOP 200 PTS	LOW PUNCH 400 PTS	JUMP KICK 500 PTS	JUMP CHOP 100 PTS	POWER CHOP 300 PTS	KNEE TRUST 200 PTS	SUPER CHOP 400 PTS	KILLER CHOP 100 PTS

E. HONDA

Honda est meilleur sumo de tout le Japon. Sa grande allonge et ses épaulettes d'acier sont connues du monde entier.



LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX

BLANCA

Blanca, le sauvage mutant Brésilien, est arrogant et se surestime. Ses attaques sont vives et mortelles, mais il possède aussi des faiblesses particulières.



LES COUPS SPÉCIAUX



LES COUPS NORMAUX



NUMERO 11
NOVEMBRE 1992

MASTER SYSTEM • MEGADRIIVE • GAME GEAR



MEGA force

le mensuel officiel des jeux

SEGA

Sonic 2 sur MD et MS
Plein la vue !

**BATMAN
RETURNS**
sur MEGADRIIVE

**MEGA
POSTER
SONIC 2**

**DOSSIERS
DU MOIS :**

TERMINATOR (MD)
CHUCK ROCK (MS)
PHANTASY STAR III (MD)

PREVIEWS

**MICKEY AND DONALD
STREETS OF RAGE 2
et tous les autres**

SEGA
LE ROI DE
L'ARCADE !

T4702 11 30.00 F



LE MAGAZINE 100 % SEGA

EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX.

JUSTE POUR GOUTER!

**JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:**

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:

Votre console: Votre âge:

ATTENTION: Pour les pays de la C.E.E., abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

THUNDER FORCE III



• Sur n'importe quelle planète, appuyez sur Pause, puis pressez dix fois le joystick vers le haut, puis les boutons A et B autant de fois que possible, et réappuyez sur Pause. Au bout d'un moment, vous pourrez utiliser toutes les armes à volonté.

• Pour arriver au tableau des options, pressez A, B, C et Start en même temps.

• Pour obtenir toutes les armes, lorsque vous jouez, mettez Pause en pressant Start, pressez 10 fois le joystick vers le haut, puis faites des cercles dans le sens des aiguilles d'une montre avec les boutons de direction tout en pressant une dizaine de fois le bouton B ; vous verrez les armes apparaître en haut de l'écran. Appuyez sur A pour avoir les options qui tournent autour de vous et tirent en même temps.

• Au premier niveau Hydra, dans le décor, il y a un arbre qui ne passe pas derrière vous comme tous les autres, mais devant vous. Passez derrière lui tout en haut de l'écran, vous trouverez une arme.

• A la page de présentation, faites A et Start pour accéder au menu. Voici un truc qui va vous permettre de recommencer au stage où vous aviez perdu. Lorsque le message Game Over apparaît, appuyez simultanément sur A, B, C et Start. Le jeu revient à la présentation. Lâchez Start puis appuyez à nouveau dessus, le tout sans avoir relâché les touches A, B, C. Le message Chapter 1 s'affiche. Poussez le joystick vers le haut 2 fois si vous aviez perdu au deuxième niveau, 3 fois pour le troisième niveau, etc. Le message se transformera en Chapter 2, Chapter 3, lâchez toutes les touches et appuyez sur Start.

THUNDER BLADE



• A la page de présentation faire : Gauche, 1, Select puis en bas à gauche, ce qui vous procurera un Select Round.

TEDDY BOY



• A l'apparition de l'écran de titre, lorsque l'affichage de Teddy Boy clignote de couleur en couleur, faites Haut, Bas, Gauche, Droite lentement et un écran noir apparaît. Il suffit de placer l'EyeBall Bug tout en bas et de faire Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, tout en appuyant sur le bouton 1.

Au-dessous, sera écrit "Rounds". Il faudra faire descendre l'EyeBall Bug en face de "Rounds". Pour élever le numéro du "Rounds", appuyez sur le bouton Droite et pour le faire descendre, appuyez sur le bouton gauche. Cela va jusqu'à cinquante labyrinthes différents.

TOE, JAM AND EARL

• Dans le niveau 1, il faut avoir la bouée ou les chaussures à réaction et aller en bas à gauche de l'écran numéro un. Il y aura une île avec un trou à l'intérieur. Tombez dedans et vous voici

au niveau 0. Vous pouvez y voir de jolies tahitiennes en train de se baigner et même les rejoindre. Il y a aussi un marchand de limonade, buvez-en et vous gagnerez une vie.



TWIN COBRA



• Pendant la page de présentation, appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche et Start. Vous voilà arrivé au stage Select !

• Full fire power : A n'importe quel moment de la partie, faites Pause, puis Haut, Bas, Gauche, Droite, puis tenir en bas en faisant A, puis Start.

• Stage Select : Pendant la présentation, pressez Haut, Bas, Droite, Gauche et Start.

TRACK AND FIELD II



- Pour réussir plus facilement à gagner à la natation, il faut, dès le signal de départ, appuyer en bas de la manette, ce qui permet de nager en papillon – plus rapide que le crawl. Une fois lancé, laissez votre doigt appuyé sur B, – ce qui permet de ne jamais s'arrêter pour respirer – et en même temps, appuyez de façon répétitive sur A pour pouvoir avancer plus vite.

• Avec le code WLLK (étoile) 4ZG cœur, vous pourrez faire la deuxième journée. Pour la troisième : 5L1 (plus) Q3ZD cœur. La quatrième : WLL (plus) (étoile) 3ZG cœur.

• Pendant le tir au pistolet, si vous avez une manette avec un autofire, mettez-le et vous aurez alors une mitrailleuse.

• Pour ceux qui n'auraient pas la manette turbo, prenez un stylo ou un crayon et grattez énergiquement sur le bouton A de haut en bas pour obtenir une grande quantité d'énergie (ça ne casse pas la manette).

• Hammer Throw : pour réussir très facilement, il faut tourner le plus lentement possible et dès que le bonhomme clignote, maintenez le bouton A jusqu'à 80 pour avoir un résultat de 92,04 m.

• Lancer du marteau : faites tourner le bonhomme tout doucement jusqu'à ce qu'il commence à clignoter et qu'il soit tourné vers la droite sans être décalé. Ensuite, appuyez sur le A jusqu'à 80°, si vous voyez le marteau voler au-dessus de vous, au moment où il tombera vous aurez une grande surprise.*

• Pour réussir au minimum 9.90 dans la rubrique de la barre fixe, attendez la fin de la séquence, appuyez sur le bouton A et arrêtez quand le mot "Forward wheel"

apparaît, puis appuyez sur B et le mot "Forward swing" apparaîtra. Appuyez alors sur B une dizaine de fois, et c'est gagné !

• Dans la course de haies, quand les athlètes ont pratiquement fini la course et que vous êtes à égalité, appuyez sur le bouton B pour sauter et gagner un quart de seconde.

• Dans la nage libre au moment du départ, appuyez sur le bouton A pour plonger, et restez sous l'eau le plus longtemps possible, c'est-à-dire tant que votre niveau le permet. Ensuite, appuyez sur les boutons A et B jusqu'à la fin de la longueur et recommencez l'astuce du début. Vous gagnerez l'épreuve de natation sans problème.

• Pour éviter de tomber sur la haie ou de mettre les pieds dans l'eau, il vous suffit simplement de sauter avant la haie, puis de retomber sur celle-ci et de sauter à nouveau. Ça y est, c'est fait.



CODES

U.S.A

Deuxième journée : 1GG36VR54
Troisième journée : HGG3KURM2
Quatrième journée : 1GG36VRM4
Cinquième journée : 1SS3KVJ5C

Chine

Deuxième journée : CLS36VRGC
Troisième journée : BDS3KURGC
Quatrième journée : BDS36URSC
Cinquième journée : CDGFKVJ54

Allemagne

Deuxième journée : NDS36VR24
Troisième journée : 5DG3KUR22
Quatrième journée : NLG36URTC
Cinquième journée : NLG3KVJ74

France

Deuxième journée : TLS36VRCC

Troisième journée : 2LGFKURBC
Quatrième journée : TDS36URCC
Cinquième journée : ZLSFKVJCC

Angleterre

Deuxième journée : ZYGF6VRM4
Troisième journée : AYG3KURM4
Quatrième journée : AYS36URMC
Cinquième journée : AYSFKVRMC

U.R.S.S.

Deuxième journée : RSS36VRWC
Troisième journée : RGS3KURO4
Quatrième journée : JSSF6URCC
Cinquième journée : JSSF6URVC

Corée

Deuxième journée : MLGF6VRIC
Troisième journée : MDS3KURIC
Quatrième journée : MDS36URIC

Cinquième journée : 4DG3KVJY4

Kenya

Deuxième journée : ISSF6VRFG
Troisième journée : YGGFKUR36
Quatrième journée : YGS36URPC
Cinquième journée : YGS3KVJ30

Canada

Deuxième journée : 1LGF6VRDC
Troisième journée : YLG3KURDC
Quatrième journée : IDGF6URDC
Cinquième journée : ILS3KVJDC

Japon

Deuxième journée : SSS36VRPC
Troisième journée : SSS3KURPC
Quatrième journée : SGG36URX4
Cinquième journée : SSGFKVJPC

TROJAN



- Pour avoir l'option Continue à partir du deuxième étage, il faut pointer le stick sur Haut et presser Start en même temps.
- Dans la deuxième bouche d'égoût, frappez avec votre épée le socle encastré dans le mur le plus près de l'échelle, vous trouverez un P qui renforcera la puissance de votre épée.
- Au second point de départ du deuxième étage, vous trouverez une vie supplémentaire. Pour la gagner, rendez-vous à l'extrémité du lac, puis mettez-vous à battre l'air avec votre épée. Dès que vous aurez frappé au bon endroit, une vie apparaîtra.

TIGER ROAD



- Avant d'allumer votre console, branchez un second joystick. Allumez, quand la page de présentation où est inscrit "Tiger Road" est à l'écran, utilisez la seconde manette. Allez vers le haut, maintenez cette direction puis appuyez sur le bouton 1. Vous allez toujours maintenant accéder au Debug mode : choix des niveaux, des musiques, des effets sonores, etc.
- Pour avoir des vies infinies et la sélection des stages quand le titre apparaît, appuyez sur le bouton 1 et faites la direction Haut. Il faut le faire plusieurs fois avant que cela ne fonctionne.

TENNIS ACE

BURGER

Premier double au Japon :

HVEJ FOSM
WPUB OKRR

BURGER

Deuxième double au Japon :

TUBP OYLX
JABC YZRU

BURGER

Troisième double au Japon :

STPY VBIG
LRYB FCKS

Premier simple en Italie :

MZCU FMSM
WPUB OKRR

Deuxième simple en Italie :

TIHE OTLX
JABC YZRU

Troisième simple en Italie :

STYB VKAG
LRTB FCKG

Premier double en Italie :

HZUS FRKM
WPUB OKRP

Deuxième double en Italie :

TIEN OGMX
JABC YZRI

Troisième double en Italie :

SCYQ VWIG
LRYB FCKS

Premier simple en Australie :

HKUY PTSM
WPUB OKRR

Deuxième simple en Australie :

TZEV OMLX
JABC YZRU

Troisième simple en Australie :

TYUZ OVXG
JABC YZRU

Premier double en Australie :

NQDP RUBW
EPSA QPZT

Deuxième double en Australie :

SFOC VQXG
LRYB FCKS

Troisième double en Australie :

TYTM OAGX
JMBC YZRU

Premier simple en France :

NQNK RPWW
EKSA QPZT

Deuxième simple en France :

SFSW VRMG
LWYB FCKS

Troisième simple en France :

TRRA OZGX
JMBC YSRI

Premier double en France :

NZEF RPBW
EKSA QPZH

Deuxième double en France :

SKKR VCXG
LWYB FCKG

Troisième double en France :

TRAJ OIUX
JZET YZRQ

BURGER

Premier simple en Angleterre :

NZFE RGWW
EFSN QPZP

BURGER

Deuxième simple en Angleterre :

SKRL VIMG
LCYS FCKO

BURGER

Troisième simple en Angleterre :

SBNB VYIG
LKYS FCKG

BURGER

Premier double en Angleterre :

HBEB FUSM
LKYS FCKG

BURGER

Deuxième double en Angleterre :

TCBC OELX
JRET YZRI

BURGER

Troisième double en Angleterre :

TXWA OHUX
JRET YZRI

BURGER

Premier simple aux U.S.A. :

NMCW RLWW
EESN QPZP

BURGER

Deuxième simple aux U.S.A. :

SGAG VPMG
LKYS FCKO

BURGER

Troisième simple aux U.S.A. :

TEWW OQGX
JRET YZRI

BURGER

Premier double aux U.S.A. :

NSCN RRBW
EESN QPZH

BURGER

Deuxième double aux U.S.A. :

SYAO VVXG
LKYS FCKG

BURGER

Troisième double aux U.S.A. :

NKOP VVLG
LKYS FCKG



TV SPORT FOOTBALL



- Lorsque vous choisissez le mode un ou deux joueurs, placez-vous sur un joueur. Choisissez une équipe puis appuyez simultanément sur Select et 2. Vous arriverez au Password SCREEN. Inscrivez "SUPERSPEED" et vos joueurs iront deux fois plus vite.

TOMMY LASORDA BASEBALL



- Si vous voulez une équipe invincible, entrez ce mot de passe :

Zb6jpcznmGnIWQXaHuFTAB.

TURRIC N

- Pour les boss de fin de niveau, mettez-vous en scie circulaire et tirez sur eux. Vous êtes ainsi invulnérable.
- Au début du jeu, allez le plus à gauche possible et sautez. Vous obtiendrez une vie supplémentaire. Descendez juste en-dessous et balayez le ciel avec votre laser (en restant appuyé sur le bouton de tir).
- Au niveau, après le poisson dans la base, lorsqu'il y a deux gros blocs surmontés de canons, montez sur le premier, sautez puis tirez. Un bloc bonus apparaîtra. Ne le détruisez pas, mais montez dessus pour avoir accès à un mini-ascenseur qui vous conduira là où se trouvent six vies.
- Lorsque vous arriverez sur les passerelles, au deuxième niveau, descendez puis allez à gauche. Il y a un long chemin avec des pics, mais après, il y a quatre vies.



TIGER HELI

- Lorsque l'hélicoptère commence à atterrir pendant l'écran de présentation, restez appuyé sur la touche Droite puis pressez le plus vite possible la touche Il, vous récupérerez ainsi un maximum de crédits.

- Au tout début du jeu, tirez une bombe à gauche de l'écran pour avoir 3 vies supplémentaires.



TATSUJIN



- Pour tuer les monstres de fin de niveau, lâchez une bombe, faites Pause, comptez trois secondes et remettez la partie en route.

TOP GUN



- Pour réussir toutes les missions, il vous faut :

- Prendre les missiles Tiger T-33.
- Monter jusqu'à trente mille pieds d'altitude en gardant l'horizon artificiel au plus haut.
- Aux deuxième et troisième missions, l'appareil redescendra après le ravitaillement jusqu'à la base ennemie. A ce moment-là, tirez tout le temps des missiles, puis la base explosera. Atterrissez.

- Voici les missiles les mieux adaptés pour chaque mission :

Mission 1 : T11 (lévriers)
Mission 2 : T22 (loups)
Mission 3 : T33 (tigres)
Mission 4 : T22 (loups)



TRIPLE BATTLE F1



- Voici quelques codes :

GBRD
QBW4
QAH

TECMO WORLD WRESTLING

• Quand vous jouez seul et que vous prenez l'entraînement, prenez les deux manettes et appuyez sur le bouton A de chaque manette.

• Pour accéder au Sound Test, appuyez simultanément sur la diagonale haut gauche, les boutons A et B et Select.



TRICKY



• Pour avoir une soixantaine d'énigmes très difficiles supplémentaires, entrez "Milky Way" comme mot de passe. "ERROR" apparaîtra en réponse. Appuyez deux fois sur le bouton 2 et un écran spécial apparaîtra.

TRANSBOT

• Il suffit de laisser le doigt appuyé sur le bouton 1 dès la page de présentation. Ne lâchez pas avant que le choix des options n'apparaisse : vies infinies, "Power" infinie, "Arm" infinie. Vous pouvez, bien sûr, tout choisir en même temps.

• Poke : avant la page de présentation, appuyez sur le bouton 2 de la manette 1 jusqu'à ce que Secret Command apparaisse. Là, bougez la molette pour que tous les "off" passent à "on". Puis appuyez sur un bouton de la manette 2.

• Pour arriver dans la base du chef, tuez avec l'arme D les étoiles blanches qui lancent des boules et qui ne bougent pas ; un passage secret apparaîtra.

• Restez appuyé sur le bouton 2 pendant le titre et vous verrez le tableau secret.

• En allumant la console, il faut appuyer un certain temps sur le bouton 2 et un tableau d'option apparaît (vies supplémentaires, etc.).

• Quand vous êtes sur la page de présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite et vous serez alors invulnérable.

TENNIS

• Pour assurer la deuxième balle, appuyez sur A sans arrêt. La seule technique contre le 5 est le service volé.



THE NINJA

• Arrivé au onzième tableau, il faut se placer devant la troisième lanterne de pierre, tirer 3 fois et disparaître 3 fois pour entrer dans le château.



• La dernière botte se trouve en haut à droite du tableau de l'escalade. Tirez sur la bande bleue.

• A la fin de chaque round, vous sont décernés des points de bonus. Pour en avoir 50 000, il faut, dans chaque étape, utiliser le moins de flèches possible tout en tuant tous les ennemis.

• Dans le neuvième tableau (le mur de pierres), au moment où les quatre ninjas sortent et vous tirent dessus, descendez un peu pour éviter les étoiles, mettez-vous ensuite sous les ninjas pour les tuer.

• Lorsque les ennemis sont trop nombreux, il suffit de descendre vers le bas en appuyant continuellement sur le bouton 2 et en vous déplaçant à l'horizontale. Les ennemis ne pourront ainsi pas vous cerner et, en tirant, vous bloquerez leurs étoiles et les tuerez sans problème.

• Pour trouver les cinq parchemins dans le jeu, voici la solution :

Premier stage : en tuant les guerriers, l'un d'eux, en mourant, fait apparaître le premier parchemin. Le deuxième se trouve dans le quatrième stage en tirant un minimum de cinq étoiles sur l'une des statues-lions en se plaçant en face d'elle. Le quatrième parchemin se trouve au septième stage, en allant dans l'un des parcs à droite, en haut, près d'un arbre et en tirant dessus en s'approchant. Le troisième parchemin se trouve au sixième stage, en allant contre un arbre à gauche. Enfin, le dernier parchemin se trouve au huitième stage, en tuant les quatre derniers ninjas près des canons. Il faut ensuite aller en haut à droite de l'écran, tout en tirant devant soi, sans tuer le chef.

• Dixième tableau : mettez-vous à droite de la troisième lanterne de pierre, tirez 3 fois, passez par la gauche puis par la droite, tuez Giokuvu et reposez-vous : c'est fini !

TABLEBURNING ANGELS



• Pour les possesseurs de la Nec Pc Engine portable : pour avoir plus de facilité, il suffit de prendre l'option 2 joueurs et jouer avec les deux vaisseaux en même temps. Il faut également dans ce mode, dès le début de chaque stage, aller le plus possible à droite afin que les deux vaisseaux se superposent.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



- Voici comment accéder aux niveaux de bonus : Quand le jeu affiche "Push

Start", appuyez sur le bouton Start, un écran de sélection apparaît. Appuyez sur A et B en même temps, un "P" apparaîtra alors sur le menu. Sélectionnez-le et appuyez encore sur Start, vous avez maintenant le choix entre trois bonus stages !

- Vous pouvez redonner un maximum d'énergie à votre héros pendant le jeu. Faites Pause et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Cela est utilisable une fois dans le jeu.

- Dans la rivière, si vous voulez éliminer les poissons, sautez le plus haut possible et quand vous retomberez, ils ne seront plus à l'écran.

- Pour les monstres des niveaux, sautez chaque fois derrière eux et tapez. Refaites cela jusqu'à ce qu'ils meurent. Pour l'abeille, quand elle vous tire dessus avec votre arme, tapez sur les boules de feu qu'elle lance et elle ne vous touchera pas. Puis tapez quand elle descend.

- Les bonus du premier stage au début : la première fois que vous rencontrez deux bidons, l'un à côté de l'autre, tapez deux fois sur le deuxième puis allez à sa place.

- Au dernier monde, quand vous commencez, sautez vers la gauche et vous trouverez le bonus n°3.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



- Lorsqu'une des quatre tortues a les boomerangs, vous pourrez les partager. Pour cela, vous devez lancer trois ou quatre des boomerangs loin de vous et passer à une autre tortue qui n'a aucune arme. Elle attrapera alors les boomerangs pour les garder précieusement.

THE GUARDIAN LEGEND



- Appuyez sur A et B en même temps et pressez Reset sur la console pour le Test Son.

TALES OF THE MONSTER PATH

- Pressez Select, 1, 2 et Run en même temps, un menu apparaîtra, entrez ensuite les mots SPEED UP ou le code 5620822.



TENNIS



- Pour gagner (niveau 4) : service volé, lob volé.

- Pour faire des aces : au niveau 1, quand vous servez à gauche, croisez au maximum. Au niveau 2, quand vous servez à droite, croisez au maximum.



THE GOONIES II



- Si vous avez des problèmes dans ce jeu, prenez le mode suite et tapez : S' GNY4W' !N' !' F.

TETRIS

- Au moment de choisir le niveau de difficulté de votre prochaine partie, appuyez sur Bas, puis sans relâcher, appuyez sur Start. Vous jouerez alors à un niveau spécial. Il y a un petit cœur qui apparaît à côté du 0.



TETRIS

- Pendant la page de présentation, pressez Down et Start. Un cœur apparaît au niveau de jeu désiré pour confirmer. Vous accédez alors à un jeu super rapide.



TITAN



- Pour accéder aux stades élevés, quelques passwords :
NATURAL, PROTECT, PROBE,
MACHINE, AROUND, STAR 1 2 3,
MASTER, COMPUTER, COMMAND,
PLAYER, SHATTER, BUGS,
COMPLETE, MISSION, VICTORY.

TARGET EARTH

- Pour avoir neuf Continues au lieu de trois, après avoir perdu au stage 2 minimum, allez sur la page d'options et appuyez sur Start.

- Branchez le joystick sur le port 2, et appuyez sur Start quand le jeu commence. Voilà, votre vaisseau est invincible. Facile.



THUNDER FORCE II

- Pour obtenir le tableau des options, pendant la présentation pressez B puis Start. Pour continuer une partie, pressez A et Start.

- Voici un truc qui vous permet de reprendre les armes que vous possédiez deux niveaux auparavant. Si vous terminez, par exemple, le niveau 1 avec un laser, une option ou autre chose encore, vous pourrez reprendre ces armes quand le tableau des scores de la fin du niveau deux apparaît. Anticipez alors l'apparition de ce tableau en appuyant sur le haut du joystick et le bouton B. Laissez appuyé jusqu'au commencement du niveau 3, et ainsi vous reprendrez toutes les armes que vous aviez au niveau 1.

TARIS

- Voici les 15 premiers codes :

REVOLT	SEA	PASCAL
ICARUS	SABINE	HALLEY
CYRANO	ARATUS	BORMAN
RAMSEY	GALOIS	APPOLO
NEWTON	DARWIN	KAISER



TRUXTON

- Pour tuer un boss, envoyez-lui une bombe. Appuyez sur Pause pendant environ trois secondes et il sera détruit.



TIME SOLDIERS



- Branchez les 2 manettes. Choisissez le mode 1 joueur. Quand le joueur 1 est mort, utilisez le deuxième joueur. Vous pourrez ainsi finir le jeu.

- Pour doubler le crédit des deux joueurs, il faut recommencer le jeu à un joueur ; une fois délivrés 3 otages, dirigez-vous vers le futur. Dans la zone du futur, faites apparaître le joueur numéro deux. Normalement, vous arriverez sans aucun problème à la fin.

- Éteignez la Sega, appuyez sur les boutons 1 et 2 des deux manettes et allumez la Sega. Appuyez jusqu'à la page de présentation. Maintenant, jouez à deux, prenez la manette 1 et avancez. Vous verrez le joueur 2 disparaître. Enfin, il ne vous reste plus qu'à avancer et arrêter vos ennemis qui tireront sur le joueur 2 devenu invisible. De plus, les gros ennemis ne tireront pas.

- Pour battre Ratto-Willis, il faut vous mettre derrière lui puis tirer avec de grosses bombes (si vous en avez).

- Voici les tactiques pour tuer les grands chefs :

Le Tyrasaur : Il faut monter à droite de l'écran et lui tirer dans le nez.

Le Minotaure : Quand sa massue est en bas, montez en lui tirant dans la tête.

Kaboutri : Mettez-vous en haut à gauche de l'écran, dans l'angle, et quand les têtes de mort sont passées, tirez en bas à droite.

Grand char : Mettez-vous au milieu à droite et tirez dans le canon.

Gjorugo : Quand il arrive, placez-vous en haut, à gauche, dans l'angle et tirez-lui dessus au ras de la tête.

Gjilend : Mettez-vous au milieu à gauche et tirez dans son tuyau central.

- Avant d'allumer la console, appuyez sur les quatre boutons des deux manettes. Ensuite, tout en maintenant les positions citées ci-dessus, allumez la console. Lorsque le titre "Time Soldiers" n'est plus affiché, relâchez l'ensemble des boutons. Grâce à cela, tous les petits chefs que vous rencontrerez ne vous tireront pas dessus.

- En cours de jeu, dans un stage au scrolling horizontal, mettez un joueur tout en haut de l'écran et avancez, l'autre joueur tout en bas de l'écran et lâchez la manette. L'écran va avancer et le joueur du bas de l'écran va devenir invisible et invulnérable. On ne peut le voir que lorsqu'il tire.

- Quand vous avez tué un grand chef, juste avant sa totale destruction, appuyez 10 fois sur Pause, cela vous fera gagner des vies.

THE IMMORTAL

• Voici tous les codes des différents niveaux :

Level 2 : CDDFF10006F70
 Level 3 : 143ED21000810
 Level 4 : 55BFD310018B0
 Level 5 : 6210E430008B0
 Level 6 : 17BFF53010E41
 Level 7 : 84D0F63010EC1
 Level 8 : E011F730178C1

• Voici le code du dernier niveau :

A290D730158C1

• Les combats :

Il faut d'abord esquiver les coups de son adversaire pour qu'il se fatigue. Vous pouvez ainsi l'attaquer plus facilement.

• Il faut toujours que vous preniez tous les objets se trouvant sur votre passage, que ce soit dans un coffre, sur le sol ou sur un cadavre. Chacun a son utilité !

• **Niveau 1 :**

Pour passer au niveau 2, il faut se mettre sur le rayon, lever l'amulette (Amulet) et, surtout, ne pas lire les runes !

• **Niveau 2 :**

Prenez le rubis (Gem) dans la première salle. Allez voir le marchand pour lui acheter l'huile (Oil) qui vous permettra de passer sur les Slimes. Utilisez le parchemin "Charm" deux fois pour que les boules de feu qui vous attaquent n'aient plus aucun effet sur vous. Allez dans la salle où se trouve le roi. Plantez les champignons empoisonnés (Spores) dans la boue. Sauvez-vous de cette salle, puis revenez quelques secondes plus tard pour éviter le rayon meurtrier des champignons. Donner de l'eau au roi pour qu'il vous donne la clef de la dernière salle. Mettez-vous à côté du nain qui taille un rubis. Utilisez la poussière (Dust) pour qu'il vous donne ce rubis. Ramassez la pierre (Stone) puis posez-la dans une salle contenant des Slimes pour que l'un d'eux la transforme en rubis. Dans la dernière salle, mettez les rubis de cette façon : premier rubis à droite du premier pentacle, deuxième rubis à gauche du pentacle du milieu, troisième rubis au centre du dernier pentacle.

• **Niveau 3 :**

Prenez l'échelle de gauche pour récupérer tous les objets, puis l'échelle de droite. Tirez sur le Troll avec le parchemin Shot pour que le lutin se sauve et ouvre la porte. Allez voir le roi. Montez à l'échelle. Passez la salle des pics. Ramassez la potion de force puis buvez-la. Posez le rubis (Gem) sur la flamme violette.

• **Niveau 4 :**

Allez voir le bonhomme pour qu'il vous donne le tapis volant (Carpet) et utilisez-le dans la salle remplie de vers géants et de lance-flammes. Ramassez l'anneau d'Ana. Donnez-le lui, elle vous donnera en échange l'anneau "Gift". Dans la dernière salle, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre plusieurs fois autour du pentacle.

• **Niveau 5 :**

Prenez l'œuf. Achetez la potion chez le vendeur. Utilisez-la devant le trou de souris pour pouvoir passer dans la salle suivante. Prenez tous les objets du coffre. Buvez l'eau. Tuez les oiseaux avec le "Fireball" pour récupérer une clef. Utilisez le détecteur (Sensor) pour pouvoir passer la salle remplie de vers géants. Une fois cette salle passée, mettez l'appât (Bait) au centre du pentacle pour que l'oiseau fasse contrepoids.

• **Niveau 6 :**

Mettez l'Alcohol sur le coffre pour pouvoir prendre le sort "Levitate". Utilisez ce sort pour pouvoir passer le couloir rempli de toiles d'araignées.

• **Niveau 7 :**

Prenez les sorts "Magnetic" et "Sonic" chez l'humain Dunric. Amenez la pieuvre dans le tourbillon et tombez avec elle.

• **Niveau 8 :**

Prenez tous les objets dans le coffre. Dans la salle du Dragon :

- 1 - Utilisez les six "Blinks".
- 2 - Utilisez le "Fire Protection".
- 3 - Levez l'amulette (Amulet).
- 4 - Utilisez trois statues.
- 5 - Utilisez le sort "Sonic".
- 6 - Utilisez les trois dernières statues.
- 7 - Pour finir, utilisez le sort "Magnetic".



TIGER HELI

• Pour avoir l'option de continuité, dès que votre hélicoptère se fait tuer pour la dernière fois, appuyez sur les boutons A et B en même temps. Dès que l'écran affiche Game Over, appuyez sur Start.

• Au début du premier stage, vous verrez apparaître une sorte de grand hangar rouge (ne pas confondre avec les maisons). Tirez dessus une vingtaine de fois et vous obtiendrez un bonus de 10 000 points. Bonus qui n'est pas négligeable car vous obtiendrez une vie supplémentaire au bout de 30 000 points.



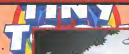
TOURNAMENT GOLF ARNOLD PALMER

• Voici un code qui vous permettra de terminer premier en mode tournoi, vous finirez à -10 lors de la première épreuve : AAR1 8qAg CCAa q7yA ICQg DAVB AgIg IAHK G6+P.



Vous aurez ainsi un nouveau caddie plus expérimenté (trois points de power et trois points de skill au lieu de 1). Juste une dernière chose... Respectez bien les majuscules et les minuscules.

NIVEAU 1: DIZZY DEVIL



Attention à la clairière, elle contient aussi des coléaux sympathiques et rigolos.



Vous trouverez dans ce souterrain beaucoup de diamants.

Hou, les piliers qui tombent du plafond c'est un vieux piège, mais hélas toujours efficace si vous ne vous mettez pas en colère avec lui.



Sembler tunnel. Aucun danger, à part la Terre rembarde qui s'écroule sous votre poids.

TINY



Il arrive que ces souris vous laissent des endormies.

TINY



Dizzy se fera une joie de vous créer un passage.



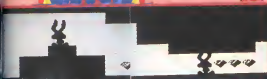
Votre premier ami vous attend ici, Dizzy Devil. Allez lui parler puis sortez.



TOON



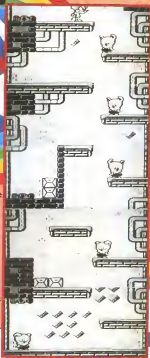
TINY



Dizzy devil vous laissera passer à une seule condition: il faudra le gaver. Pour cela, il vous suffit de sauter sur les petits plateaux de nourriture lorsqu'ils sont à portée de sa broche.



NIVEAU 2 : L'USINE



Un peu trop gros pour les pipe-lines, hein ? remarquez, si vous vous êtes trompé de chemin, vous pourrez toujours repartir. Suivez bien le plan.



Ya pas de lézards, faut plonger cash

Pour atteindre ce trou dans le plafond, il faut sauter sur le dos d'un motard, puis rebondir (c'est très dur) et aller vers le haut afin de pénétrer dans ce faux-plafond.



Encore le coup des piliers qui descendent, faites encore plus gaffe, car cette-fois vous risquez de finir dans un trou, un pilier pouvant, à la dernière seconde, vous bloquer le passage.



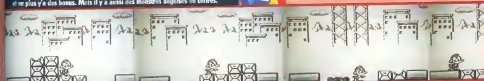
Avec Fawcett, plus de problème pour passer les endroits étriqués.



Si vous voulez que Fawcett vous aide à passer, il va falloir le battre à son jeu stupide. Regardez bien l'empileur de sonnant avant que la lumière ne s'éteigne, et vous saurez dans quelle poquette il se trouve.



mais n'a rien de bien redoutant. On s'évite des tas de problèmes en passant par le bas, et on plus y'a des bonus. Mais il y a aussi des monstres déguisés en coffres.





TOON

NIVEAU 3 : LA FORET MAUDITE



Cette forêt est pleine d'abeilles car pleine de ruches. Les abeilles vivent dans les ruches.

TOON



Ces divers piliers moments ne sont pas très gênants, dans la mesure où leur degré d'écartement n'est pas énorme.



TOON



TOON



Certains, et dès que vous apercevez un tronc qui monte, prenez-le et allez-y. Puis redescendez, et prenez un tronc qui descend, vous arriverez alors à la fin et elle vous déguera le passage.



Messieurs ne le jurez pas trop, nous savons bien qu'il est prisonnier ambassadeur du Cameroun, mais en plus, il a donné son chien pour qu'il soit champion de basket. Si vous ne voulez pas finir dans un panier de basket, attendez que le chien fasse sa charge, puis lorsque il regarde ses muscles, sautez-lui sur la tête.



TINY



Le guille ici prisonnier tape dans l'air, ce qui va vous faire tomber des châtagnes sur la tronche.



Prenez le tuyau du haut, c'est celui qui vous crémène dans la moustache fort.



Pour battre cet antipathique chevalier, sautez sur son bras, puis rebondissez sur sa tête.



NIVEAU 4 : LA COYOTE FACTORY

**TINY
TOON**

**TINY
TOON**



**TINY
TOON**



Prenez le tuyau de
gauche.

TOON



Pour battre ce bras, il suffit d'être
balance, et d'attendre que le bras se

**TINY
TOON**



Evitez de passer sous les roues du camion, ce serait dommage de faire
Pour passer, il faut attendre que la voiture soit partie vers la gauche, et
trou, et se remettre dans le trou afin d'être en attendant que le camion

THAT'S A

Dossier réalisé par Bugs Groggy, animé par Vil Lines le coyote avec les
accessoires de la firme ACME. Du chien d'Hoc Hai dressé par Mamadeu,
et de Joje la stressée du volley. J'allais, bien sûr, oublier Bugs,



Vous allez tomber dans le piège de Coyote, et allez devoir courir attaché à une fusée en évitant le fils qui vous court après.



En retour, La doctresse vous aidera à passer le gouffre pour atteindre Montana Max.



La machine infernale de Max. Rebondissez-y en permanence dessus (ou descendez jamais de sa tête) et vous le ferez très facilement. Et voilà.



ALL FOLKS TINY TOON

Nestor (le chauffeur), Daffy, Titi, Sam, et puis ben c'est tout. Je dirais bien Mickey, mais j'ai peur de me tromper et de me faire lasser la tronche à coups de smash.

ULTIMA IV



- Dans les châteaux de Lycæum (Vérité), d'Empathie (Amour) et de l'ordre du Serpent d'Argent (Courage), interrogez les Antos sur les trois parties de la clé (clochette, livre de vérité, "Candle"), après avoir reçu cette information en anglais.

• Pour acheter dans les boutiques, mettez le curseur talk sur la table noire et en face du mec qui vend (on appelle ça un vendeur).

Encore un conseil : ne pénétrez pas dans les donjons avant d'être devenu un Avatar. Voici les ingrédients (en symboles, se reporter au tableau) des sorts inconnus :

Gate Travel : A,F,H
Resurrect : A,B,C,D,E,H
Quickness : est écrit dans le bouquin.

- Pour savoir dans chaque vertu à combien vous en êtes, allez dans un donjon et appuyez sur le bouton 1 de la deuxième manette. Pour connaître l'emplacement de toutes les villes et objets à trouver, appuyez sur le bouton 2 de votre deuxième manette.

Mantra :

Humilité : LUM
Valeur : RA
Spiritualité : OM
Sacrifice : CAH
Honnêteté : AHM
Honneur : SUMM
Justice : BEH
Compassion : MU

Voici les correspondances ville, métier, vertu, nom de compagnon et période de lune :

Vertu	Ville	Métier	Compagnon	Période de lune
Humilité	Magincia	Berger	Katrina	Dernier croissant
Spiritualité	Skara Brae	Ranger	Skamino	Dernière moitié
Honnêteté	Moonglow	Mag	Mariah	Nouvelle lune
Justice	Yeru	Oruide	Jouana	Premier tiers
Valeur	Jehlor	Guerrier	Geoffrey	Première moitié
Sacrifice	Minoc	Chaudronnier	Julia	Pleine lune
Honneur	Trinic	Paladin	Dupe	Dernier tiers
Compassion	Britain	Barde	Ielo	Premier croissant

- Vous trouverez la belladone en latitude J'F et longitude M'O, par les nuits les plus noires lorsqu'aucune lune n'éclaire le ciel.

- La pierre noire se trouve sur la porte de lune de Moonglow, par une nuit noire.

- On peut choisir son personnage en choisissant au début "Initiate New Game", répondez aux questions de la bohémienne en prenant en priorité ces qualités pour choisir un personnage par rapport à celles-ci.

- Afin de trouver d'importantes sommes d'argent, rendez-vous au château de Lord British, trouvez la chambre de garde, entrez par la porte secrète, puis ramassez enfin l'argent. Vous pouvez répéter cette action aussi souvent que vous le désirez.

- La pierre blanche se trouve dans les montagnes de Serpents Spine.

- Pour éviter d'avoir trop d'ennemis qui vous attaquent en même temps : à chaque stage, allez à droite (pas trop loin) et tuez quelques ennemis. Ensuite, allez tout-à-fait à gauche, contre le bord de l'écran. Vous verrez votre personnage apparaître à droite; il sera bloqué. Maintenant, donnez un léger coup de joystick vers la droite et attendez que les ennemis les plus durs à abattre parviennent également à gauche de l'écran. Donnez simplement des coups de pied ou de poing car eux ne pourront pas vous toucher.

- Pour avoir le métier de Paladin, prenez l'option "nouvelle partie", allez voir la diseuse de bonne aventure et choisissez les réponses : A, A, A, B, B, B, A.

- Quelques potions magiques :
Sleep : SP, Silk + Ginseng
Quickness (vitesse) : Sulphurous ash, ginseng, blood moss.
Travel Gate (porte magique) : sulphurous ash, black pearl, Mandrake.

- Après avoir joué assez longtemps, allez voir Lord British (au deuxième étage du très grand château), demandez-lui comment il va : il vous demandera à son tour si vous allez bien, répondez non, il vous redonnera alors tous vos points de vie (et les augmentera peut-être de 100 points).

- Le compagnon Skamino se trouve sur l'île à l'ouest du très grand château; un autre compagnon se trouve dans le village, près du même château.

- Pour trouver le sanctuaire de la spiritualité, aller à Minoc, prendre la porte de la lune qui est au-dessus à Droite. Pour trouver la belladone, aller dans un guildshop, acheter un sextant qui est invisible sous les clés. Faire Search lorsque la nuit est noire.

- Pour ceux qui cherchent encore un sextant : Rendre visite à la guide et demander l'Item D, il coûte 900 pièces d'or.

- Quand vous achetez des herbes : pour payer, mettez seulement 1.
Dans une ville où il y a un observatoire, mettez Search et vous verrez toutes les villes.

LES PLANS COMPLETS

CHIP'N DALE
ADDAMS FAMILY



POSTER
GÉANT

TURTLES IN TIME



N°3

Octobre 92 - 30 F

le mensuel de tous les joueurs sur
NES™ - GAME BOY™ - SUPER NINTENDO™

JOUEZ !

SUPER NINTENDO

S. Prebotator
Turtles in Time
Populous...

NINTENDO

Dynablast
Rainbow Island...

GAMEBOY

Prince of Persia
Tiny Toon
Noddy Hawk

EXCLUSIF

ANOTHER
WORLD :
Le test

T 5270 3 - 30,00 F



**STREET
FIGHTER 2**
les onze coups
qui tuent !

16 PAGES DÉTACHABLES



PREVIEW

MCDONALDLAND
sur place ou
à emporter ?

**LE MAGAZINE 100 %
SUR LES JEUX NINTENDO™**

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

V

VALIS II



- Pour avoir la chance de mater tous les dessins animés de ce jeu, appuyez sur Run, attendez la page de présentation, allez vers le haut, appuyez sur le bouton I, sur Select, bouton II, allez vers le bas et appuyez sur Run. Voilà, c'est fini, maintenant asseyez-vous confortablement et regardez.

• C'est pas vraiment une astuce, mais c'est assez marrant. Allez donc au quatrième niveau. Montez tout en haut des plates-formes et sautez. La jupe de la gentille demoiselle se soulèvera. Alors, de quelle couleur est sa culotte ?

VALKIRY'S ADVENTURE



- Pendant le jeu, appuyez sur Run, puis appuyez en même temps sur Haut, I et II.

VALIS III



- Au titre de présentation en japonais, faites : bouton I, bouton II, Haut, Bas, Droite, Gauche puis Run. Vous pourrez ainsi accéder au choix de tous les dessins animés.

VALIS III



- Pour avoir le "Sound-Test", faites A, B, C et Start en même temps, durant la page de présentation, puis maintenez la touche de direction et faites A, B, C et Start simultanément.

• Pour tuer le dernier boss, Glames, il faut avoir la magie du tonnerre [thunder], un max d'énergie, (il y a un gros cœur caché au-dessus du magicien), un max de magie et le maximum de pouvoir de l'épée.

– Première étape : lui allumer la tronche jusqu'à ce qu'il soit détruit tout en évitant de se faire toucher.

– Deuxième étape : le frapper, éviter 4 fois de se faire toucher par les flammes et utiliser la magie.

VIGILANTE

- Une fois arrivé au boss de fin de niveau, revenez en arrière et vous trouverez un nunchaku.

- Voici une solution pour battre les boss :

Premier boss : agenouillez-vous et attendez qu'ils viennent. Quand ils arrivent, donnez des coups de poings sans arrêt.

Deuxième boss : agenouillez-vous et donnez des coups de poings même si le boss est loin, vous l'aurez quand même.

Troisième boss : faites comme au premier.

Quatrième boss : agenouillez-vous, donnez un coup de poing et reculez. Recommencez l'opération.

Cinquième boss : il vous faut le nunchaku. Toujours agenouillé, donnez des coups de nunchaku.



- Pour obtenir le Select Round, mettez la manette en haut à gauche et appuyez en même temps sur le bouton 2, pendant la page de présentation.

VIOLENT SOLDIER



– Select du son, appuyez sur les boutons :
II, I, II, I, II, I + Run.

– 10 crédits :
appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite + Run : power maximum
Bas, Gauche, Haut, Droite + Run : invulnérable.



• Avec la deuxième manette, sélectionnez, sur le tableau de sélection, "Level Easy", "Players 5", "Music Test 10", "Voice Test 5", puis, pendant la sélection de votre avion, appuyez sur les boutons A et B de la deuxième manette et, sans relâcher les boutons, appuyez sur Start de la première manette ; vous voilà arrivé au dernier niveau.

VIKING CHILD

• Voici quelques codes :

Niveau 1 : OMEGAMAN = forêt, montagne

Niveau 2 : PATRICIA = îles

Niveau 3 : REDDWARF = labyrinthe



VERYTEX



• Pour avoir des vies supplémentaires, faites Start pendant le jeu, puis appuyez sur les boutons A, B, C simultanément et laissez appuyé. Appuyez de nouveau sur Start. Vous pouvez le faire quand vous le désirez.

• Pour avoir un bouclier à tout moment, faites Start, appuyez sur la direction droite et laissez appuyé. Appuyez de nouveau sur Start, vous avez à présent un bouclier.



• A la fin du niveau 1, positionnez les touches 1 et 2 sur le 3 (en haut du joystick) et acculez le boss rouge au dos de la camionnette tout en conservant le bouton 1 appuyé ; il ne pourra plus vous frapper.

VALIS IV

• Pour monter de niveau sans se casser les ..., mettez la pause durant le jeu et appuyez sur Run, bouton 1 et 2 autant de fois qu'il vous faut pour être niveau maximum.

Dans le même ordre d'idée, pour se mettre en mode hard, il faut avoir deux manettes. Avec votre deuxième manette, appuyez sur 1, 2, et Run simultanément. Bon courage.

• Pour avoir accès à tous les dessins animés du jeu, faites Bas, Bas, Gauche, bouton 2, bouton 1, Gauche et Droite. Vous aurez alors accès au "Multi Debug". Au "Multi Debug", appuyez trente fois sur Select pour choisir votre niveau.



VAPOR TRAIL

• Avec la deuxième manette, sélectionnez, sur le tableau de sélection, "Level Easy", "Players 5", "Music Test 10", "Voice Test 5", puis, pendant la sélection de votre avion, appuyez sur les boutons A et B de la deuxième manette et, sans relâcher les boutons, appuyez sur Start de la première manette ; vous voilà arrivé au dernier niveau.

VEIGUES



• Tout de suite après avoir allumé la console, en restant appuyé sur la diagonale Bas-Gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.

VIGILANTE

• A la fin du niveau 1, positionnez les touches 1 et 2 sur le 3 (en haut du joystick) et acculez le boss rouge au dos de la camionnette tout en conservant le bouton 1 appuyé ; il ne pourra plus vous frapper.



VOLFIEV



• Après le Game Over fatidique, vous appuyez sur Run, vous verrez la démo ; là vous appuyerez plus de 3 fois à gauche. Vous aurez 3 crédits en plus et recommencerez là où vous aviez perdu.

W

WONDERBOY IN MONSTER LAND



- En appuyant quarante-cinq ou trente-sept fois sur Pause, vous obtiendrez quarante-cinq pièces d'or.
- Lorsque vous achetez des magies, prenez toujours des "Thunder Flash". Ils sont souvent dissimulés sous un point d'interrogation. Si vous en amassez une vingtaine à la fin du jeu contre le dragon, vous n'aurez aucun mal à le battre.

• Dans le onzième niveau, vous longez un mur marron. Sept ou huit portes sont dissimulées dans ce mur ; dans l'une d'elles, se trouve une diseuse de bonne aventure. Elle vous donne le choix entre la Bell et le Ruby. Le Ruby prive le dragon de la moitié de sa vie. La Bell retentit lorsque vous prenez le bon chemin dans le labyrinthe.

• Il y a plusieurs portes cachées. Dans le quatrième niveau, vous pourrez trouver la porte qui est à côté du magasin de boucliers. Elle est gardée par un rat. La femme vous donnera une flûte. Lorsque vous arrivez dans le monde où toutes les portes sont fermées, montez sur une plate-forme. Il y a une porte fermée et un peu plus loin, une fenêtre. Tapez à la fenêtre et combattez Mr Wizard. Il vous donnera neuf éclairs. Dans le neuvième niveau, dans le souterrain de glace, sur chaque petite plate-forme, se trouve une porte. Il n'y en a pas sur toutes les plates-formes.

• Voici le chemin du labyrinthe :
Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Bas, Gauche.

• Niveau 1 :

Il y a un cœur dans le dernier arbre.

• Niveau 2 :

Dans la grotte, frappez à la porte invisible avant le monstre et vous aurez le rouleau de Catherine.

• Niveau 4 :

Si vous avez le rouleau de Catherine, il y a une porte invisible à côté du marchand de boucliers qui vous donnera la flûte. Allez d'abord tuer le monstre puis plongez ; lorsque vous ressortirez la porte ne sera plus barricadée. Entrez et vous gagnerez un gros cœur.

• Niveau 7 :

Tuez le chevalier, puis allez à droite, montez sur la falaise. Si vous avez la flûte, un air se jouera et vous pourrez aller chercher l'étoile de Cham. Quand vous reviendrez, il y aura encore la porte.

• Niveau 11 :

En plongeant dans l'eau, tournez à gauche, prenez deux fois le magasin et le silure vous donnera l'emblème des héros. Quand vous serez sorti de la grotte, prenez la troisième porte visible, ce sera un chevalier ; après l'avoir tué, revenez sur vos pas, frappez sur tous les murs du château et sur la diseuse de bonne aventure ; prenez la cloche. Elle vous guidera jusqu'au douzième niveau.

WHO FRAMED ROGER RABBIT

- Voici les codes des niveaux 2 à 6 :

STAGE 2 : DLT3QYBY
STAGE 3 : GPLDMSRC
STAGE 4 : MMCFGHXJ
STAGE 5 : BQQTVRJP
STAGE 6 : RTJBWN43



WAREHOUSE GUY

- Mots de passe :

Stage 1 : ANGLE
Stage 2 : NIGHT
Stage 3 : PANEL
Stage 4 : BLAZE
Stage 5 : DIARY



WRECKING CREW



- Pour obtenir le super marteau, cassez le troisième mur en partant de la gauche au deuxième étage, puis tapez la deuxième bombe en partant de la gauche. Ensuite, allez au premier étage, tapez le premier mur en partant de la gauche, tapez la première bombe, le super marteau sortira. Tapez-le. La musique changera et vous pourrez frapper les monstres. Il faut aller au treizième niveau.

WORLD GAMES

- Pour la première épreuve, appuyez de gauche à droite sur votre contrôle pad de plus en plus vite et faites le saut de votre "vie". Pour les débutants, ne sautez pas plus de 10 tonneaux ; mais vous allez très vite comprendre la technique : appuyez sur le bouton 2 pour sauter et vers le bas pour atterrir ; attention, il ne faut pas aller trop loin mais sauter avant la barre qui est juste devant les tonneaux.
- Pour la seconde épreuve, appuyez de gauche à droite sur votre contrôle pad, de plus en plus vite, mais si vous jouez contre l'ordinateur il ne se laissera pas faire, allez alors le plus vite possible et n'essayez pas d'appuyer sur le bouton car vous seriez presque automatiquement mis dans l'eau, à moins que vous n'ayez une parfaite maîtrise de l'épreuve.
- Pour la troisième épreuve (le rodéo) il faut appuyer sur le bouton 2 de façon rapide et aller avec votre contrôle pad, en bas et à droite ; dès que vous voyez que le taureau va vous expulser, allez en bas à gauche et utilisez toujours la même technique durant 8 mn.
- Pour la dernière étape, il faut appuyer sur votre contrôle pad, de gauche à droite, de plus en plus vite ; dès que vous voyez les tentes d'arbitres, arrêtez-vous, laissez se décaler le tronc très loin ; n'appuyez pas dès le départ sur le bouton 2, sinon vous vous enfoncez dans le sol ; allez vite sinon le tronc vous retombera sur les pieds et ne dépassez pas les tentes, sinon il y aura Fault.



WORLD GRAND PRIX



- Vous pouvez faire plusieurs fois les mêmes circuits pour ainsi gagner beaucoup de points et achetez des tas d'accessoires pour gagner les courses les plus dures.
- Dans le cas d'une éventuelle collision, appuyez sur les freins afin d'éviter trop de dégâts. Après avoir ralenti, jetez un coup d'œil au compteur et aux vitesses.

WONDERBOY



- Au premier niveau, avancez jusqu'au panneau 2, et devant l'escargot, prenez la banane dans le ciel, et le sac. C'est un super passage secret qui vous donne des vies et vous mène jusqu'au monde numéro 4.
- Si vous voulez accéder au "Select Round", faites, avec la flèche multi directionnelle, Haut et Start en même temps à la page de présentation. Vous pourrez alors choisir vos niveaux de 1 à 9.
- Au niveau 1 se trouve un super bonus, avancez jusqu'à la deuxième pancarte, mettez-vous devant l'escargot et sautez pour prendre la banane dans le ciel, puis le sac, cela vous donne plus de vie et vous amène directement au quatrième niveau.
- Pour pouvoir changer de niveau : après la page d'entête, vous voyez la petite femme et, à côté, un cœur qui monte peu à peu ; appuyez sur la flèche du haut pour changer de level et vous irez au niveau désiré.
- Vous voulez un Select Stage ! En voici un, à la page du niveau WORLD 1 round 1 ; appuyez vers le haut pour changer le WORLD.

WORLD CUP ITALIA 90



- Une ou deux secondes avant d'atteindre la surface de réparation, appuyez sur le bouton 8. Quelquefois, le gardien tape la balle mais ne l'attrape pas. Si vous avez un joueur devant, faites une tête croisée (très rapidement). Le gardien adverse ne pourra rien faire. Parfois, si vous tirez sur les côtés, en appuyant sur le bouton 8, le gardien frappe la balle mais elle rentre quand même à l'intérieur des buts.
- Après avoir sélectionné votre équipe, une page apparaît vous faisant voir tous les groupes ; appuyez sur "Pause" autant de fois que vous le voulez et vous chamboulerez tout.
- En première mi-temps, pour marquer à presque tous les coups, dirigez-vous, balle au pied, vers le but adverse et quand vous serez assez près, décalez-vous soudain vers la droite puis frappez.
- Pendant la coupe du monde, si votre groupe est trop difficile, appuyez sur Pause et vous tomberez dans un autre groupe. Vous pourrez le faire jusqu'à ce que bon vous semble.
- Prenez toujours l'Allemagne car c'est l'équipe la plus forte.

WONDERBOY V

- Il est parfois nécessaire de réinterroger les personnages ou de revenir à certaines boutiques qui sont fermées après avoir tué un chef ou trouvé un objet nouveau car elles peuvent enclencher une nouvelle phase du jeu : ouvrir un nouveau monde, ouvrir des boutiques qui étaient fermées, etc.

- Dans le monde du feu, allez au maximum vers la gauche jusqu'à la falaise qui retombe au désert égyptien. Laissez-vous tomber en suivant la falaise tout en vous plaquant contre elle et en mettant la manette vers la droite. Vous trouverez deux coffres cachés.

- N'oubliez pas la magie du "Return", au fond de l'océan, dans le monde où se trouve Neptune.

- Certains leviers entraînent la transformation de pierres normales en pierres que vous pouvez casser.



1) Le village des champignons :

Il y a un téléporteur entre les deux statues : mettez la manette vers le haut, parlez à la fée qui vous donnera votre premier compagnon, une petite fée. Avec celle-ci, allez dans le château à droite du village, prenez la flûte. Mettez-vous sur la plate-forme musicale, utilisez la flûte et faites, à l'aide du joystick, B, A, B, A, B, C et B. A la deuxième porte musicale, faites A, B, C, B, C, A et B. A la troisième porte musicale, faites A, C, C, A, B, A et B. Tuez le premier chef. Retournez auprès de la fée, il y aura une ouverture dans l'arbre.

2) La forêt dense et le monde aztèque :

Après avoir traversé le tunnel et le château, vous arrivez à un autre village, visitez le puits. Allez dans la forêt en bas à gauche. Au bout de la forêt, il y a un petit homme pendu que vous délivrerez en tuant la tribu autour du feu. Allez au village qui se trouve dans la forêt, parlez à la petite fille et vous aurez votre deuxième compagnon : le gnome. Allez au temple aztèque, le gnome cassera le mur. Dans ce monde, un bouclier est caché derrière un mur mais le gnome cassera le mur. Vous arrivez ensuite dans ce temple avec des contrepoids qu'il faudra abaisser dans l'ordre suivant : deuxième levier, troisième levier, premier levier, quatrième levier. Vous affronterez le deuxième démon. Il vous donnera le trident qui permet d'aller au fond des mers.

3) Les océans et les mers :

Dans la première partie du jeu, il y avait des océans,

visitez-les, vous y trouverez des coffres. Les coffres inaccessibles peuvent être ouverts grâce à des portes cachées (un trésor contient une armure impossible à porter). Dans le château où il y a les chauves-souris, plongez dans le premier puits d'eau. Cherchez les coffres. Remontez à la surface, allez à gauche, il y a un coffre contenant une épée impossible à porter. Puis allez complètement sur la droite, il y a un autre coffre entouré de pierres. Pour l'atteindre, il y a une porte tout près entre les palmiers. Après avoir trouvé l'objet que contenait le coffre, retournez dans l'eau jusqu'à la colonne de marbre d'un temple englouti. Une entrée se sera ouverte. Tirez sur les capsules rouges, elles arrêteront de faire tourner les hélices. Allez parler à Neptune, il arrêtera une autre hélice et vous donnera accès à un coffre contenant des bottes permettant de marcher dans le désert.

4) Le désert et la pyramide :

Équipez-vous des bottes et allez dans le désert. A droite du village, descendez à l'intérieur du glissement de sable puis dans le puits rouge qui contient une clef pour entrer dans la pyramide. Traversez la pyramide ; pendant votre parcours, vous tomberez sur un coffre inaccessible, il faut trouver une porte cachée juste à côté. Quand vous arriverez au démon, il faudra donner quatre bonnes réponses ; vous trouverez alors un bouclier (impossible à porter) puis une clef donnant accès à la première porte de la pyramide. Montez les cordes et vous arriverez à un téléporteur qui vous mènera directement au monde du feu.

5) Le monde du feu :

Allez au village de ce monde, parlez au dragon puis revenez au grand village.

6) Le monde de la glace :

Au château, descendez (il n'y a qu'un passage qui descend). Au bout, vous pourrez accéder au monde de la glace. Traversez le tableau et vous arriverez à un village : vous y trouverez votre troisième compagnon qui est une sorcière. Continuez et vous trouverez le château de glace. Dans ce château, il faut trouver – outre les coffres habituels contenant un cœur – deux coffres qui contiennent deux pierres précieuses. Montez le plus haut possible et mettez les pierres à une place qui leur est destinée. Une porte apparaîtra alors au centre. Tuez le chef qui vous donnera un objet.

7) Retour au monde de feu :

Maintenant, toutes les boutiques sont ouvertes. Retournez parler au dragon, il vous donnera votre quatrième compagnon qui est son propre enfant : un bébé dragon. Allez à droite du village, dans la maison où dans la deuxième

WANTED

- Tirez dans les tonneaux, vous aurez des bombes. Ne tirez pas sur les hommes qui lèvent les mains ou qui ne sont pas armés car votre énergie diminuerait.



WONDERBOY

- Pressez n'importe quelle touche de direction et faites un Run sur l'écran de présentation afin de continuer la partie et de conserver ainsi tous les articles collectés jusque-là.



WONDERBOY V

porte se trouve un appareil qui vous rendra tout petit. Continuez vers la droite, entrez par la porte. Au bout, il y a un démon.

8) Pendant que vous êtes petit :

Dans la pyramide, se trouve un passage où seul le petit homme peut passer. Il y a en bas un coffre, un cœur et un rocher dans le mur de gauche du corridor où se trouvent toutes les portes. Dans le temple aztèque, se trouve un autre passage où vous trouverez encore un coffre contenant un cœur.

9) Le dernier monde :

Maintenant que vous avez les quatre objets "importables", allez en haut de la grande tour et interrogez la princesse. Elle vous remettra l'épée légendaire. Prenez-la et soyez prêt à vous en servir. Placez-vous sous la cloche, il y a un téléporteur pour le dernier monde.

10) Le labyrinthe :

Voici les indications à suivre et les directions à prendre pour arriver à la fin du labyrinthe.

- 1 - en bas.
- 2 - à droite.
- 3 - en haut (chaîne).
- 4 - à droite.
- 5 - en haut (chaîne).
- 6 - à gauche.
- 7 - en haut (chaîne).
- 8 - à droite.
- 9 - ne tombez pas dans le trou.
- 10 - en haut (chaîne). Sortez du château. Ne prenez pas le chariot et avancez normalement : prenez les bottes légendaires. Tombez dans le trou, puis remontez à la corde. Cette fois, restez sur le chariot. Au bout, sautez sur la plate-forme.
- 11 - en haut (chaîne). Entrez dans le château.
- 12 - en bas. Prenez le coffre. Equipez-vous avec l'armure légendaire. Prenez la porte qui permet de remonter.
- 13 - Prenez la porte. N'allez surtout pas vers "Exit" mais reprenez la même porte qui vous ramènera plus haut.
- 14 - en haut (chaîne).
- 15 - à droite.

- 16 - Prenez le premier ascenseur (corde montante), il y a le bouclier légendaire.
- 17 - Prenez le second ascenseur puis prenez la porte.
- 18 - Prenez la porte juste à côté.
- 19 - Montez à la chaîne. Tuez les deux démons.
- 20 - Montez à l'autre chaîne. Tuez le dragon en tirant accroupi.
- 21 - Prenez la porte qui apparaît.
- 22 - Ne tombez pas des plates-formes mobiles, sinon il vous faut réaffronter le dragon.
- 23 - Tuez le démon et prenez la porte.
- 24 - Le champ magnétique a disparu et un chemin est apparu à gauche de la cloche.

11) Le monde du futur :

Montez dans le vaisseau spatial et vous serez prêt à arriver sur une nouvelle planète. En bas à gauche, derrière la porte, il y a le chef du monde aztèque (les statues). Première échelle en haut. A gauche, derrière la porte, il y a le chef du monde des champignons (le gros champignon). Troisième échelle en haut. A droite, derrière la porte, il y a le démon de la glace (l'oiseau). Deuxième échelle en bas. A droite, derrière la porte, il y a le démon de la contrée de feu (le dragon). Le bouclier peut parer les flammes qu'il vous crache. Maintenant, vous pourrez monter à la deuxième échelle en haut. Prenez la porte, le chef n'est pas difficile à tuer mais il vaut mieux avoir sa super potion (que l'on peut acheter au monde du feu pour cinq mille pièces d'or) et une Revital-potion (que l'on achète aussi dans le monde du feu mais pour seulement trois mille pièces d'or). Dès qu'il sera mort, vous pourrez enfin voir la fin du jeu.



WAGA LAND



- A la fin du premier niveau, au lieu de prendre le chemin du haut, prenez celui qui va vers le bas. Placez-vous ensuite à environ une vingtaine de

centimètres de l'avant-dernière marche et tirez plusieurs fois ; vous verrez une flamme et une vie sortir de la flamme. Prenez-la et vous aurez ainsi une vie supplémentaire.

WIZARDS AND WARRIORS



- Pour obtenir la plume de la chute en vol, planez dès le deuxième tableau (glaces) ; il faut trouver la potion rouge, puis descendre en prenant à droite, on découvre alors une potion bleue. Il faut la boire et remonter très rapidement là où se trouvait la potion rouge. Si vous continuez à sauter sur les rochers de droite,

vous arriverez à mettre pied dans une petite cavité (mais pour cela, il faut avoir la potion bleue, et donc être très rapide) dans laquelle se trouve un coffre contenant la plume.

- Lorsque vous avez pris le gourdin du pouvoir (dans la seconde salle avec de la lave), essayez de le garder pour combattre les monstres du château : leurs points de vie descendront 2 fois plus vite. Enfin, pour le final contre Malhil, le sorcier, placez-vous en bas du tableau à gauche et attendez qu'il apparaisse pour lui tirer dessus. De plus, vous perdez des points de vie quand il vous touche avec ses 4 boules et chaque fois qu'il vous touche, il regagne, lui, un point de vie.

- Au tableau 3, le sol est constitué de lave ; les bottes servent alors à se faire enlever moins de points de vie avant de mourir.

- Pour sortir d'Ironspire, vous devez collecter 200 diamants, la clef bleue et avoir battu le squelette. Ce dernier est tout petit au départ et, au fur et à mesure que vous le combattez, il grossit de plus en plus.

- Lorsque vous êtes en face du sorcier, la meilleure arme à utiliser est la baguette.

- La trompette vous sert à découvrir les portes cachées sans trébucher dessus pour y accéder.

- Il y a un passage secret dans la deuxième scène de forêt. Après les grottes rouges, allez complètement à gauche, sautez plusieurs fois en appuyant sur Haut ; vous réapparaîtrez alors dans le jeu, beaucoup plus loin.

- Pour retrouver la vie après l'avoir perdue, il faut appuyer rapidement sur A ou B !

WRATH OF THE BLACK MANTA

Niveau 1 (New York) :

- Pour vaincre le monstre de fin de niveau, tirez-lui seize étoiles dans la tête sans mourir.

- Lorsque le monstre avance, placez-vous tout à fait à gauche de l'écran, le monstre ne pourra pas vous atteindre. Malheureusement, les briques tomberont toujours sur vous, il vous faudra donc effectuer un va-et-vient depuis le bord de l'écran jusqu'au-dessous des bras du monstre en attendant que celui-ci se retire ; alors seulement vous pourrez attaquer.

Niveau 3 (Rio de Janeiro) :

- Pour vaincre le vaudou, suivez-le en utilisant l'anneau de feu.

Niveau 4 (Retour à New York) :

- Si vous désirez ne pas perdre de vie en traversant les obstacles qui vont de haut en bas, utilisez le pouvoir d'invincibilité pour les franchir.
- Dans le stage 2 : Après vous être envolé avec une sorte de cerf-volant, vous tombez. Au lieu d'aller à droite, tournez à gauche (attention au bambou aiguisé qui vous tombe dessus) ; par ce chemin, vous trouverez : deux informations et une personne kidnappée.



WWF SUPERSTARS CATCH

- Les différentes prises : les prises normales (coups de pied et de poing, plongés : très facile à effectuer). Il existe beaucoup d'autres prises : avec Select envoyez votre adversaire hors du ring, appuyez 2 fois vers l'avant très rapidement. Votre bonhomme court et rebondit sur les cordes, appuyez sur A ou sur B pour faire un coup de pied sauté ou un étranglement. Dans les coins, allez 2 fois vers le haut pour grimper et étranglement. Dans le coin du ring, allez deux fois vers le haut, grimpez sur les cordes et sautez pour vous élancer sur votre adversaire. Quand vous tenez votre adversaire par le collet, appuyez sur A et sur B, soit pour le propulser en avant, soit pour lui donner des coups de coude.



WORLD CUP

- Pour faire un return appuyez sur les boutons A et B.
- Voici quelques codes :

Deuxième tour : 22431
Troisième tour : 03331
Quatrième tour : 53031
Cinquième tour : 536331
Sixième tour : 617231
Septième tour : 742931
Huitième tour : 856137
Neuvième tour : 951331
Dixième tour : 1097131
Demi-finale : 08631
Finale : 01631



WARBIRDS

- Au moment où vous êtes mort et où quatre crânes apparaissent aux coins de l'écran, faites une pause. Vous pourrez alors admirer le paysage en vous guidant avec le bouton A et le joystick.



- Pour abattre le baron rouge dans les règles de l'art (avec collisions, Critical Damage, 200 munitions, une vie), sélectionnez "Arcade Action". Votre moteur sera alors plus puissant mais l'avion sera moins maniable. Il suffira ensuite de l'attaquer en piqué (moteur éteint) et de remonter rapidement. Il ne pourra pas vous suivre.



WONDERBOY III : MONSTER LAIR



- Quand vous voyez un fruit, au lieu de le prendre directement, tirez dessus à plusieurs reprises et le fruit gonflera de plus en plus. Au bout d'un moment, il explosera et se multipliera par quatre. Ce qui vous en fera quatre pour le prix d'un !

- Dans la salle des serpents, avancez le plus rapidement possible. Les serpents sauteront et ne pourront pas vous toucher.
- Dans la salle du champignon, chaque bonbon vaut cinquante points. Il faut toucher le champignon au cœur.

WONDERBOY III

- Pour avoir la possibilité de continuer après chaque partie, tapez 68K dans la table des highscores. Pour obtenir les chiffres, il suffit de maintenir la touche Select appuyée.



- A la page de présentation, pressez les touches I et II durant l'écran de présentation. La liste des différents sons et musiques apparaîtra.
- Toujours à la page de présentation, appuyez sur les touches : Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Gauche dans cet ordre. Vous pourrez alors continuer autant de fois que vous le désirez.
- Lorsque vous terminez une partie et que vous voyez de nouveau la page de présentation, appuyez simultanément sur direction bas et Run. Vous pourrez ainsi reprendre au stage où vous aviez perdu.

WONDERBOY II

- Pour continuer avec vos armes et votre argent, après votre perte. Au moment où vous devez réappuyer sur Start, appuyez en même temps sur U.P.A.B et Start.



3615
JOYPAD

XDR



• Si vous voulez finir ce jeu, prenez une manette PRO-2, appuyez sur Start dès le début du jeu, appuyez sur Set et Start en laissant appuyée la touche Set. Le jeu sera alors au ralenti, mais votre vaisseau sera très lent, alors appuyez sur C pour sélectionner la vitesse 4 et là vous n'aurez plus aucun problème pour finir ce jeu.

Si vous voulez jouer en position normale, appuyez sur Set et Start en laissant appuyée la touche Set. Appuyez de nouveau sur Start et le jeu sera en position normale.



XENOPHOBE

• Pour vous aider dans ce super jeu, voici l'emplacement de certains self-destructeurs :

Base 3 : au quatrième étage, allez à gauche.

Base 4 : au quatrième étage, allez à droite.

Base 6 : au deuxième étage, allez à droite.

Base 8 : il faut tomber dans le trou puis aller à gauche.

Base 10 : au premier étage, allez à gauche.

Base 11 : au quatrième étage, allez à droite.

• Au moment où vous êtes mort et que quatre crânes apparaissent aux coins de l'écran, faites une pause. Vous pourrez alors admirer le paysage en vous guidant avec le bouton A et le joystick. Pour abattre le baron rouge dans les règles de l'art

(avec collisions, Critical Damage, 200 munitions, une vie), sélectionnez "Arcade Action".

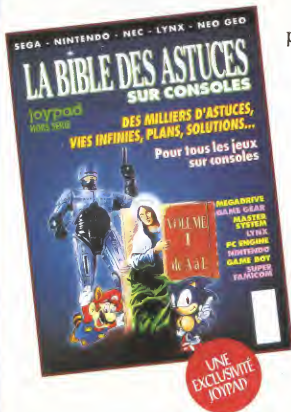


Votre moteur sera alors plus puissant mais l'avion sera moins maniable.

Il suffira ensuite de l'attaquer en piqué (moteur éteint) et de remonter rapidement. Il ne pourra pas vous suivre.



IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces
pour consoles contient
des milliers
de trucs, astuces,
codes, plans,
solutions complètes
pour tous les jeux
sur toutes
les consoles

**LA BIBLE DES
ASTUCES**
volume 1 de A à L

**A SAISIR
D'URGENCE**

**BON DE
COMMANDE
(À DÉCOUPER,
PHOTOCOPIER
OU RECOPIER)**

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque deF à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris
VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT
*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

CODE POSTAL:..... VILLE:.....

AGE:..... CONSOLE:.....

Y

YS

• La première partie du jeu étant relativement facile, elle peut se résumer : au début, achetez le Saphir Ring et donnez-le à l'homme borgne au bar. Allez acheter la petite épée et combattez. Quand plus tard vous aurez un bouclier, une armure et une épée, allez chez la Town Seer (Sara). La suite n'est pas difficile...

Beaucoup plus tard, allez fouiller tout le palace. Notez qu'à l'étage le plus haut, vous devrez mettre votre masque pour trouver une entrée secrète qui mènera à un monstre puis à l'un des six livres. Pour obtenir l'épée d'argent, il faut attendre que Feeba vous dise qu'une personne a entendu des voix dans la forêt.

Alors, vous irez près du gros arbre (Roda), touchez-le et lisez ce qu'il vous dira, puis allez voir son frangin qui se trouve plus au sud. Quand vous serez assez fort, allez fouiller toute la grotte (3ème étage). Il est difficile à tuer, vous devez venir le frôler (de n'importe quel côté, même en haut ou en bas), de façon à lui donner deux coups à chaque passage, et sans que vous perdiez d'énergie. Sauvez-vous en vitesse en essayant d'éviter les chauves-souris jusqu'à ce qu'il redevienne entier ; recommencez.

Il ne faut jamais lui foncer dans le lard, vous perdriez aussitôt de l'énergie. Maintenant que vous possédez trois livres, vous devez affronter la tour Doomed. Important, avant d'entrer dans celle-ci, vous avez impérativement besoin de la potion de vie et vous avez intérêt à sauver votre partie. Quand vous entrez dans le repaire des voleurs, vous vous trouvez devant une porte verte. Vous pouvez aller à gauche ou à droite. A gauche, il y a les prisonniers puis un cul-de-sac. A droite il y a deux escaliers. Prenez celui qui se trouve le plus à droite, faites tout le chemin, et vous arriverez à un endroit où se trouvent quatre trésors (dont un déjà ouvert). Sauvez votre partie et ne prenez que le coffre qui contient l'Evil Ring ; prenez celui qui contient le miroir si vous voulez, mais surtout pas la potion de vie (de toute façon, vous en avez déjà une !). Comme c'est un cul-de-sac, retournez en arrière, et prenez l'autre escalier.

Quand vous arriverez dans le couloir qui va de gauche à droite et qui est décoré de dix statues jaunes, mettez votre masque et vous découvrirez une porte secrète. N'entrez pas, vous irez plus tard. Continuez et au bout d'un moment, vous serez inévitablement jeté

en prison ; on vous aura piqué vos armes en argent (utilisez donc les autres). Discutez avec l'autre individu se trouvant dans votre cellule et déplacez-vous dans la prison. Vous déclencherez ainsi un mécanisme qui fera venir un homme, prenez ses statues et partez par le trou qu'il a fait. Maintenant il vous faut retourner aux escaliers. Prenez le premier, et une fois arrivé aux dix statues, mettez le masque, entrez dans la porte secrète, prenez le collier bleu (blue necklace) et enfillez-le. Quand vous arriverez à l'endroit où vous aviez été jeté en prison, vous serez alors protégé.

Si plus tard, au cours de la partie, vous vous trouvez face à une porte verte que vous ne pouvez ouvrir, mettez l'Evil Ring et le blue necklace en même temps. Plus loin, vous arriverez dans un couloir qui diminue votre énergie rapidement. Grouillez-vous, entrez par la porte, gagnez de l'énergie avec le vieux, ressortez, partez vite, puis utilisez la potion de vie au dernier moment. Continuez à grimper dans la tour, fouillez tous les étages, vous découvrirez la Flame sword, la Battle armor, la Battle shield, et un monocle qui vous permettra de lire des livres. A un étage, il y a aura des miroirs, continuez par l'escalier jusqu'à ce que vous rencontriez un mec qui vous donnera une clé verte (Rod) pour les miroirs. Revenez en arrière, à la salle des miroirs. Pour ressortir de cet endroit, vous devez savoir que si vous allez dans un miroir, vous réapparaîtrez dans un autre, mais si vous retournez dans celui-ci, vous ne vous retrouverez peut-être pas dans le premier. Vous devez tuer certains gros monstres, dont un seul est difficile à vaincre : l'avant-dernier. Ce sont deux têtes entourées par quatre boules de feu. L'astuce consiste à foncer dans l'une des têtes et à essayer de la suivre, mais attention quand elles se croisent. Les boules disparaîtront une à une, puis plus rien. Une porte s'ouvrira, allez-y, et paf, vous êtes bloqué ! Eh bien ! Ce n'est pas compliqué, vous n'avez qu'à redescendre toute la tour. Allez chercher l'autre potion de vie, utilisez-la pour passer à nouveau le corridor (dans le sens inverse, donc), refouillez tout, et un mec se décidera enfin à vous donner un médaillon bleu. Redescendez jusqu'à la case départ (attention à la pièce où vous vous faites transporter en prison, portez toujours le blue necklace). Tout en bas, prenez l'escalier le plus à droite

Y'S 3



- Grâce à ce truc, vous allez jusqu'au dernier niveau sans perdre de point de vie. Il suffit pour ça de s'approcher le plus possible d'un monstre, sans le toucher et de sauvegarder. Il vous suffit alors de loader la sauvegarde pour découvrir que le monstre a disparu. Attention, ce truc ne fonctionne pas pour les big boss, évidemment !



YS

(comme au début), et allez rechercher la potion de vie que vous aviez laissée. Et on remonte le tout, hop, jusqu'à la porte qui vous bloquait (Evil Ring et blue necklace + médaillon ouvriront la porte). Vous voici devant Dufk Dekt, allez sur le dessin, vous vous trouverez alors sur le "ring". Enfilez alors vos armes en argent, et tuez-le. Essayez de le toucher de deux à quatre fois à chacune de vos attaques en suivant ses mouvements, sinon vous créerez trop de trous, et vous serez bloqué. Lisez le dernier livre, et vous voilà à la fin du jeu, vous avez gagné.

N.B. : un petit truc intéressant. Si vous êtes confronté à un monstre normal (pas très gros), mais qui est tout de même très fort, sauvez votre partie, frappez-le une ou deux fois sans vous faire toucher, sauvez votre partie à nouveau. Continuez le combat, et s'il vous touche, faites Load !

- Au début il faut tuer beaucoup de monstres pour avoir une grande barre d'énergie. Il faut ensuite aller au lac à droite, car s'y trouve un rubis. Une fois bien équipé (armure, épée, bouclier), il faut aller chez Seer Saar's puis chez Jeba qui vous donnera la clé du Palace. Allez-y et touchez la statue jaune. Pour tuer le monstre, il faut aller en bas ou en haut et lui foncer dessus. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à explorer le Palace. En mettant le "Mask" au dernier étage, il y aura un passage secret. Pour tuer le monstre, il faut lui foncer dessus sans toucher sa tête et son aiguille. Explorez la mine et essayez de faire monter la barre d'énergie au maximum. Pour trouver la Silver sword, il faut avoir une "graine" et la planter au pied des deux grands arbres. Pour tuer le monstre, il faut attendre qu'il soit en un bloc et le frôler. Allez ensuite chez l'homme du Hills et vous serez à la tour. Explorez la tour, et vous arriverez dans la prison. Parlez aux deux hommes et sortez de la prison. Mettez ensuite le "Mask" aux triples personnes et vous arriverez chez un homme qui vous donnera le Neck Pass. Pour tuer le monstre, attendez qu'il ait lancé les trois boomerangs et foncez-lui dessus. Vous arriverez dans un couloir, faites "Save" chez l'homme et retournez dehors. Allez à droite et tapez le cinquième pilier puis retournez au couloir.

- Pour tuer le monstre, il faut frôler le gris, surtout pas le rouge. Touchez les miroirs ; pour tuer le monstre, il faut attendre que les deux têtes se croisent et leur foncer dessus. Retournez chez Jemma qui parlait d'une fille. Il vous donnera une amulette ; retournez au dernier monstre.

Pour trouver la bague cachée dans le champ, il faut porter le masque de Eyes. Ensuite, le vendre en ville. Pour avoir le Sound Test, il faut terminer le jeu. Après le dernier générique, vous voyez à l'écran "Copyright By Falcom 1987 Presented By Sega". Là, il faut mettre la manette vers le bas à droite et appuyer sur les deux boutons en même temps. Alors apparaît le message "Y's Sound Selection Feena". Vous pourrez alors écouter les 19 musiques du jeu, plus une vingtième inédite : "The Theme Of Aron", qui est géniale.

- Pour faire le plein d'énergie après une bataille, ne bougez plus la manette, mais appuyez une vingtaine de fois sur le bouton 1.
- Voici comment trouver le médaillon de Jemma : il faut que vous retourniez voir Juther (celui qui parlait d'une prisonnière) ; il vous donnera finalement le fameux bijou. La dernière clé se trouve dans la mine abandonnée (il y a un monstre au troisième niveau de la mine). Si le premier monstre ne vous a rien donné dans le palais, vous trouverez dans les étages supérieurs un monstre qui vous cédera quant à lui, un livre. Attention, il vous faudra utiliser ici le masque de Eyes pour trouver la porte. Au sud de la Maine se trouve un point d'eau. C'est ici que se cache le piédestal en or. Si vous avez trouvé la fille qui vous donne le monocle pour lire les livres, il vous faut maintenant chercher un homme qui ressemble à celui de la prison. Il est possesseur de l'amulette.
- Pour tuer Dark Desk, il faut prendre l'équipement d'argent et le frapper toujours sur le bord du rectangle pour ne pas être trop gêné par les obstacles qui apparaissent aux points d'impact.



YS

• Voici quelques codes :

5G?1P/aNoQBPP/PlnAa91
1TeN?/dgplmbb/0101010
KeC#C/#C#C#C#C#C#D?D
?A8

meoKT/?M5uVc4/rcMfcPQ
NccuY/qTCCeKE/eKeKeKe
5JYwS/wRRP9F8/G8G8H7H
z95

1d2Qh/ELaa3ss/sr4V55\$
\$\$yJz/SSzrwRR/Fbnbnbn
L4KeK/eKeKeKe/KeKeldl
dKS

p9Waa/TA8joCC/CCCCCD
UDDCC/4QQQRqm/my2m335
6KJyx/Rw9bfp/K5K5J6J
79S

wA9S9/99BGMRF/9KVTvV
xZxRx/yHzPSwS/wSwSwSw
B\$B\$B/\$AB5K5K/5K5K6J6
J3F



3615 JOYPAD

**Chaque jour de nouvelles infos,
les réponses de Mōssieu Joypad
et l'équipe en direct.**

**Chaque semaine une Game Boy
et des abonnements à gagner.**

**Chaque mois une Megadrive
et des Walkmans à remporter.**

Z

ZILLION

• Lorsque vous délivrez Apple, ne l'utilisez pas trop tôt car plus tard il sera votre seul espoir de passer les murs très haut.

• Pour aller à une salle secrète, prenez l'ascenseur puis arrêtez-vous à la première intersection, allez à gauche jusqu'au mur puis tirez dedans plusieurs fois jusqu'à ce que la salle apparaisse.

• Pour rendre JJ Apple indestructible, procédez comme suit : commencez par vous dégouter quelques cartes ID, continuez de jouer jusqu'à ce que JJ atteigne la chambre D3 (sur la carte), montez avec l'ascenseur jusqu'à la chambre du haut où il devrait y avoir une barrière de laser devant lui. Marchez lentement vers elle, mais ne la traversez pas. Lorsque l'énergie de JJ tombera au-dessous de 160, traversez la barrière et appuyez vers le bas. Si JJ

tombe dans la chambre du dessous et n'a plus d'énergie, il sera alors indestructible.

• Voici un truc pour rejoindre le vaisseau avant que la barre n'explose : il faut que vous vous rendiez près d'un ordinateur et que vous tapiez le code qui vous ramènera en Warp A.

• Au début du jeu, allez dans votre vaisseau même si vous n'avez pas perdu d'énergie. Vous commencerez alors le jeu avec une disquette.

• Quand vous commencez une partie, entrez dans le vaisseau. Vous aurez une carte.

• Quand vous perdez de l'énergie, retournez dans le vaisseau.

ZIPANG

• Pour ceux qui n'arrivent pas à la fin de ce jeu, voici les codes des 5 derniers niveaux. Le chiffre indique combien de fois il faut cliquer vers le bas, pour chaque carré et ceci de gauche à droite.

- niveau 56 : 15, 3, 2, 3, 8, 13.
niveau 57 : 9, 7, 6, 15, 0, 5.
niveau 58 : 14, 14, 8, 0, 14, 3.
niveau 59 : 11, 11, 0, 0, 13, 9.
niveau 60 : 14, 10, 8, 0, 6, 3.

ZOOM

• Voici une astuce vous permettant de découvrir de nouveaux niveaux : sur la page de présentation, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ensuite pressez A puis B. Un nouveau menu apparaît avec de nouvelles options.

ZILLION II

• Pour vaincre le baron Ricks sans être blessé, déplacez-vous vers le mur du côté droit. Lorsqu'il approchera, continuez de courir à droite car il essaiera de toucher JJ. Lorsqu'il le ratera, tournez autour et tirez-lui dessus en sautant.

• Quand vous aurez délivré Apple et Champ, dans les tableaux à pied, branchez la deuxième manette quand vous êtes à moto et appuyez sur un bouton, puis sélectionnez l'une des deux et votre énergie se mettra au maximum.

• Si vous échouez et que le message Game Over apparaît, il y a un moyen de poursuivre votre quête et de renverser le méchant Baron Ricks. Quand le jeu est terminé, maintenez le bouton D enfoncé vers le haut. Appuyez sur le bouton 1. Quand Continu Option apparaît, appuyez à nouveau sur le bouton 1. Le jeu se poursuivra au début de la phase où vous vous trouviez. Vous pourrez utiliser trois fois cette fonction.

ZELDA II



espace vide, juste au nord d'un petit cimetière. C'est dans ce trou que vous trouverez le précieux marteau.

Pour pouvoir utiliser le sort de vie (Life Spell), il faut donner à un citoyen de Saria le miroir trouvé sous une table aux pieds verts, recouverte d'une nappe à rayures blanches et rouges et entourée de deux tabourets. Les murs de la chambre dans laquelle se trouve cette table sont faits de briques et l'on y voit deux fenêtres.

- L'emplacement des différentes vies supplémentaires : dans Hyrule il y a 6 vies supplémentaires à récupérer. Il y a une vie au sud de l'un des ponts ainsi que dans le nord de la Swamp of Saria. Vous en trouverez également une dans la Graveyard, dans le nord de Kuruso et une encore dans les palaces 6 et 7.

- Voici un "truc" pour pouvoir accéder au château se trouvant sur l'île. Il faut aller au sud de la ville de Mido, dans le cimetière du roi. Allez ensuite à la tombe du roi (c'est la seule qui n'est pas entourée par les autres) et comptez sept tombes en descendant. A la septième, vous tomberez dans un trou qui vous mènera au château.

- Pour posséder la magie qui fait sauter plus haut, allez tout au nord du royaume d'Hyrule, dans le désert de Tantaré. Entrez dans la grotte, prenez le trophée puis allez à Rutoville ; traversez la ville jusqu'à une grande entrée qui vous mènera à la seconde partie de la ville. Dans cette seconde partie, attendez la jeune femme en rouge qui sortira de la première maison. Vous devez l'interroger. Elle vous fera entrer dans sa maison ; ainsi, vous pourrez rencontrer le magicien qui vous donnera cette potion.

- Les emplacements des contenants de la magie :

- La **première bouteille** est située au sud du château du nord, dans une petite grotte.

- La **deuxième bouteille** est située sous le rocher qui est à côté de l'emplacement du marteau.

- La **troisième bouteille** est située à l'ouest de l'île de pierre où se trouve le quatrième palais.

- La **quatrième bouteille** est située dans le village caché par la forêt la plus à l'est du royaume d'Hyrule. Pour trouver le village, il faut utiliser le marteau pour abattre les arbres.

- Le marteau est caché au plus profond des grottes de la montagne de la mort (Death Mountain). A côté de la grotte où il se trouve, vous trouverez un rocher que je vous conseille de casser avec le marteau. Dans la forêt, au nord de la ville de Saria, se trouve l'ermite Bagu. Trouvez-le, et il vous donnera le laissez-passer pour la rivière qui coupe la ville en deux. Après la ville, vous accédez au labyrinthe. Pour en sortir, prenez en priorité les grottes à droite. S'il n'y en a pas, prenez celles du bas. Une fois sorti du labyrinthe, vous trouverez un trou dans un large

- Voilà les méthodes pour tuer les ennemis des palaces 1 à 6.

- Le **premier** : placez-vous à gauche et sautez sans arrêt tout en lui donnant des coups d'épée.

- Le **deuxième** : mettez-vous à gauche de l'écran et courez vers lui. Sautez, et en retombant, tirez-lui dans la tête. Elle s'enlèvera et une autre repoussera à sa place. Dégomez-la et sa vraie tête apparaîtra. Donnez-lui des coups d'épée vers le bas jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie. Sachez qu'il ne se sert pas de son épée.

- Le **troisième** : un cavalier à cheval qui tient une lance. Donnez-lui des coups d'épée vers le bas en sautant au moment où il passe. Ensuite, il descendra de son cheval et son énergie redeviendra complète ; vous devrez donc vous battre contre lui.

- Le **quatrième** : un fantôme qui n'arrête pas de disparaître. Il vous lance des sortilèges ; prenez le pouvoir "Reflect", vous lui renverrez ses sortilèges.

- Le **cinquième** : un grand ogre avec une matraque. Prenez le pouvoir "Jump" et attaquez-le ; vous remarquerez que la brute commencera à faire tourbillonner son

ZELDA II

arme avant de l'élaner dans votre direction. La solution est de sauter peu de temps avant qu'il ne vous donne un coup (peut-être fatal). Le coup vous passera dessous et quand vos pieds retoucheront le sol, donnez-lui un coup et recommencez l'opération.

— **Le sixième :** dans cette pièce, certains endroits formant des trous sont remplis de lave. C'est par ces trous qu'un dragon sortira sa tête et son long cou (il crache du feu). Prenez le pouvoir "Jump" et "Shield" et sautez dans sa direction. Une fois au-dessus de lui, donnez-lui des coups d'épée vers le bas (attention à ne pas tomber dans la lave).

• Dans les longs ascenseurs du septième château, se trouvent des salles secrètes avec des potions rouges. Pour les trouver, entrez dans le mur de gauche et chargez le pouvoir "Jump" pour frapper la statue située au-dessus de la porte. Faites attention : de temps en temps, un soldat apparaît à la place de la potion. Si tel est le cas, retournez à l'ascenseur puis montez assez haut de manière à ce que même s'il saute, il ne vous touche pas mais tombe dans le trou. Ensuite, retournez frapper la statue où vous attend la potion.

Pour tuer votre ombre, chargez le pouvoir "Jump" puis faites quelques sauts en plaçant votre épée contre le bas. Retournez-lui exactement dessus de manière à la traverser puis, très vite, agenouillez-vous et frappez horizontalement dans ses jambes. Si vous n'avez pas été assez rapide, votre ombre vous touchera, mais dans le cas contraire, c'est vous qui triompherez. Renouvelez ces opérations jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus d'énergie.

• Au village de Nabooru, pour gagner une nouvelle magie, il faut s'approcher d'une fontaine, appuyer sur B et retourner à la maison à droite de l'écran. Une femme prendra l'eau et vous laissera entrer.

• Dans le village Mido, l'escrimeur se trouve dans l'église. Prenez soit "Jump", soit "Fairry" pour pénétrer par le clocher. Il vous apprendra à frapper l'épée vers le bas.

• Pour trouver la magie "Reflect", il faut sauver un enfant se trouvant près d'un château après un pont (vers l'est). Faites : Bas, Droite jusqu'au mur de rocher, Haut, Gauche, Haut, Droite, vous tomberez dans un trou. Tuez le gardien et sauvez l'enfant. Allez à la ville de la montagne Darunia haut de l'écran ouest). Une dame vous remerciera d'avoir sauvé son enfant et elle vous laissera entrer. Dans le même village, vous trouverez, après un mur séparateur, une maison sans fenêtre. Prenez "Jump", allez à la troisième maison vers la gauche et sautez sur le toit. Revenez en sautant de toit en toit jusqu'à la maison sans fenêtre, montez sur la cheminée et baissez-vous. Un escrimeur vous apprendra à frapper l'épée vers le haut.

• L'araignée qui bloque le passage déteste le bruit. Sifflez si vous pouvez, elle disparaîtra.

• Il y a un cœur caché dans l'océan près du labyrinthe, sur une île (il faut des bottes).

• Après avoir pris le radeau dans le troisième château

(l'entrée est au sud-est du tombeau du roi), il faut s'embarquer près de la ville. De l'autre côté, il y a des monstres complètement différents.

• Dans la première ville que vous trouverez, une dame vous dira : "I'm thirsty" (j'ai soif). Continuez et questionnez la première fontaine en vous mettant au milieu, vous retournerez ensuite à la dame et lui donnerez l'eau. Elle vous dira d'entrer et vous trouverez le pouvoir de la boule de feu.

• Pour apprendre à taper en haut, prenez la caverne qui est juste au-dessus de la ville. Puis allez vers le nord-ouest et suivez la route. Vous arriverez à une ville en vous servant du pouvoir Jump et entrerez dans la cheminée de la première maison.

• Si vous parvenez à trouver le village mort, faites ceci : allez au-dessus du village, traversez la forêt jusqu'à la grotte ; traversez celle-ci et vous serez alors (normalement) entre les rochers et la mer. La troisième rangée (verticale) possède un secret. Avec le marteau, enlevez la deuxième partie de la forêt et un village apparaît alors. Si vous avez les sept containers de magie, vous pouvez en avoir un huitième. Ensuite, allez au bout du village et vous vous retrouverez dans un cul-de-sac. Prenez "Spell" (un des pouvoirs de magie) et appuyez sur Start. Vous verrez alors apparaître un bâtiment, entrez-y puis prenez la clé magique. Tout cela se trouve dans le deuxième continent.

• Dans l'un des villages d'Hyrule, mettez-vous en face du clocher et déclenchez le sort du saut.

• La ville New Kasuto se trouve au sud-est de l'île dans une toute petite forêt. Cassez les arbres et vous la découvrirez.

• Emplacement des objets et pouvoirs :

Village de Ruto :	saut.
Village de Rauru :	bouclier.
Village de Saria :	vie.
Village de Mido :	fée.
Village de Nabooru :	feu.
Village de Narunia :	reflet.
Village dans les bois :	sortilège et clé.
Village de Kasuto :	tonnerre.
Château 1 :	chandelle.
Château 2 :	gant.
Château 3 :	radeau.
Château 4 :	bottes.
Château 5 :	flûte.
Château 6 :	croix.



ZELDA I



- Le niveau 3 de la seconde quête est à la place du niveau 2 de la première quête. Vous pouvez déclencher l'ouverture de l'escalier grâce au sifflet que vous trouverez dans le monde 2 (n'arrêtez pas de monter, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus,

puis tournez à droite et descendez tout le temps. À un moment, vous serez bloqué, avancez alors tout droit et vous traverserez le mur.

- L'épée magique se trouve dans le cimetière, complètement en haut à droite de celui-ci. Il faut pousser une tombe et un escalier apparaît.

- Pour trouver le level 6 (quête 2), il faut aller dans le cimetière et siffler au milieu à gauche.

- Pour aller dans la montagne de la mort et aux environs sans posséder l'échelle, il faut aller complètement en bas à gauche, à l'avant-dernière case et, de là, monter deux cases vers le haut puis une vers la gauche. Allez ensuite vers le bas et une case vers la gauche.

- Pour battre les chevaliers bleus ou rouges, il faut soit les taper derrière, soit utiliser les bombes. N'essayez jamais de les taper par devant.

- Pour trouver les coffres de cœurs, il faut aller dans les sables mouvants puis à droite, où se trouve le gros caillou. Se mettre à droite du caillou et installer une bombe ; il apparaîtra un passage.

- Pour trouver la flèche d'argent, il faut aller au niveau 9, et vous rendre dans la salle tout en haut à gauche.

- Si vous voulez démarrer par la plus difficile des deux recherches (il y en a deux), tapez ZELDA à la place de votre propre nom sur l'écran de sélection.

- Dans le labyrinthe n°7, un "goriya" affamé vous affrontera. Pour le tuer, placez un appât devant lui et il disparaîtra. Vous pourrez donc continuer votre chemin.

- Pour tuer Ganon, touchez-le plusieurs fois avec l'épée magique, et achevez-le avec une flèche d'argent, admirez ensuite la fin du jeu.

- Dès le début du jeu, allez à gauche de l'écran et placez une bombe en haut à gauche dans le coin. Vous trouverez un casino ("let's play money making game").

- Pour sortir de la forêt perdue, il faut aller en haut, à gauche, en bas et à gauche. Pour aller au niveau 5, il faut aller quatre fois en haut dans les collines perdues.

- Une case en-dessous du niveau 7, vous pouvez brûler un arbre et un passage secret se dévoilera. À l'intérieur vous trouverez des rubis pour augmenter votre fortune.

- Dès le début du jeu, à la première quête, allez à l'écran du haut tout droit sans bouger et placez une bombe en face de vous, un bonhomme vous donnera trente rubis.

ZERO 4 CHAMP



PASSWORD : KEROK, et la 3000GT sera imbattable.

ZELDA III

- Pour tuer Ganon, allez le frapper de nombreuses fois à l'épée en utilisant vos potions. Lorsqu'il commence à s'énervier et à sauter pour casser les dalles, continuez jusqu'à ce qu'il ait détruit quatre rangées de dalles.

Ensuite, il va disparaître. Allumez à distance avec le bâton de Feu les braseros, puis allez lui donner un coup d'épée avant qu'ils ne s'éteignent. Dès qu'il est bleu, attaquez-le aux flèches d'argent. Il faut le toucher quatre fois.

- Pour trouver la dernière magie, allez en haut à droite du monde clair d'Hyrule depuis la maison de la sorcière. Vous trouverez des rondins de bois qui forment un cercle dans l'eau près du rivage. Ramassez une des têtes de mort qui sont par terre et jetez-la au milieu.

- Pour avoir l'épée Excalibur de feu, dans le monde obscur d'Hyrule, allez à l'écran sous le village et vous trouverez une petite bête enfermée dans un carré de pierre. Avec le gant d'or, soulevez les pierres et parlez-lui. Repassez en première dimension, allez à la maison des forgerons, parlez-leur et donnez leur 10 rubis. Sortez, allez au village, puis revenez leur parler. Vous possédez l'arme la plus puissante.



ZAXXON 3D



- Dès la page de présentation, appuyez sur Pause. Vous pourrez inverser le sens de la manette et annuler l'effet 3D.

J3615 JOYPAD

DES MILLIERS D'ASTUCES
24 H / 24



"DECOUVRE MES SERVICES AU 47 79 23 45 ET TU SERAS PLUS FORT!"



Pour ceux qui en veulent toujours plus, SEGA propose de nombreux services. Au (16 1) 47 79 23 45, Maître SEGA te donne tous les conseils et astuces sur ses jeux. Sur le 3615 SEGA, tu découvres des infos, des astuces et tu peux même gagner des cartouches de jeux. Avec la SEGAVIDEO N° 2, Maître SEGA te présente ses meilleurs jeux et ses dernières nouveautés sur

cassette VHS. Grâce à MEGA FORCE, le magazine officiel des jeux SEGA, tu peux tout savoir sur l'actualité. Si ton control pad ou ton cordon péritel te lâche, tu peux les commander par courrier grâce au SAV SEGA. En entrant dans le CLUB SEGA, tu peux devenir un Segamaniaque privilégié... Alors pour tout savoir, appelle directement Maître SEGA et son équipe au (16 1) 47 79 23 45.



C'EST PLUS FORT QUE TOI.